



¡Para coleccionistas!
Descubre las figuras más deseadas

¡TE DAN MÁS JUEGO!

Las ediciones más completas

- THE WITCHER III GOTY
- DEAD RISING: TRIPLE PACK
- ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION
- MGSV: THE DEFINITIVE EXPERIENCE
- BATMAN: RETURN TO ARKHAM
- DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION...

COMPARATIVA

LOS MEJORES JUEGOS DE VELOCIDAD

- DiRT RALLY
- DRIVECLUB
- F1 2016
- ASSETTO CORSA
- PROJECT CARS...

TUTORIALES

SACA PARTIDO A LAS NOVEDADES DEL FIRMWARE 4.0

RETROPLAY

La historia de Duke Nukem

¡Ya lo hemos jugado!

DISHONORED 2

Un bombazo silencioso que estallará en PS4

AVANCES

WATCH DOGS 2 · FOR HONOR
BATTLEFIELD 1 · TITANFALL 2
DRAGON BALL: XENOVERSE 2
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
FINAL FANTASY XV...

¡ANALIZADOS!

RISE OF THE TOMB RAIDER
DRAGON QUEST BUILDERS
FIFA 17 · XCOM 2 · NBA2K17
ARAGAMI · RIDE 2...

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



El futuro ya está aquí

Pues sí, amigos. PlayStation VR ya es una realidad. Cuando leáis estás líneas, la realidad virtual de Sony ya estará a la venta. Para unos, es el futuro de los videojuegos. Para otros, es una tecnología que "marea" y que no pasará de ser una moda pasajera como lo fueron en su día los controles de movimiento o el 3D estereoscópico, que parecía que iban a ser la tendencia a seguir y que acabaron siendo aplastados por el juego "tradicional". Mi consejo, si me lo permitís, es que lo probéis vosotros mismos antes de juzgar. Que sintáis el "cacharro", que giréis la vista en todas direcciones y, lo más importante, que lo probéis con un juego que os atraiga mínimamente. Conozco a algunos que eran bastante escépticos hasta que probaron *Batman: Arkham VR* o *RIGS*.

Lo bueno es que Sony ha hecho los deberes y nos trae un catálogo de lanzamiento bastante amplio para lo que estamos acostumbrados a ver en una primera remesa. Un catálogo bastante variado, que presenta juegos de géneros muy dispares y que demuestra que esta tecnología puede tener múltiples aplicaciones si los desarrolladores están dispuestos a sacarle partido más allá de meras "adaptaciones" (que también las hay). Lo malo, a mi juicio, es el precio. No tanto el del visor propiamente dicho (me parece bastante competitivo teniendo en cuenta lo que cuestan los de la competencia) como el de los propios juegos. En general, me parece alto, teniendo en cuenta que hay juegos (o mejor dicho, "experiencias") que son bastante contemplativas; otros que duran apenas una hora. Algunos, incluso, parecen mas una demo técnica que un juego.

Hemos probado todos los juegos que hemos podido para intentar dejar claro en el suplemento cuáles merecen la pena y cuáles no tanto. Por desgracia, Sony nos facilitó el dispositivo y los juegos con muy poco margen, por lo que algunos juegos de lanzamiento no hemos podido catarlos lo suficiente. Pero tranquilos, que a partir del mes que viene en la revista encontraréis también análisis de todos los juegos de PS VR. Esperamos que os ayuden a decidir si merece la pena apostar ya por esta tecnología o si es mejor esperar a ver cómo reacciona el mercado. Yo tengo mucha curiosidad. ●

Lo que nos habéis dicho...

Juegos que son arte

Ignacio Moya Viveros
Gran reportaje retro de *ICO* y de *The Shadow of the Colossus* el número pasado. Esos juegos son arte.

La nostalgia al poder



Raul Micó Forte
Medievil es uno de los juegos de mi vida y el mas importante de mi adolescencia

¡¡Con extra de regalo!!

@DarkDaru64
Comprar *MGS2* de segunda mano y encontrar dentro la guía de @revisplaymania xD

La lectora más fiel



@_StukaSFC
Otro mes al pie del cañón con @revisplaymania.
A este paso hago acampada junto a las oficinas para leeros la primera.

Ansia por Lara Croft

@AliceInferno
Señores de @revisplaymania dejen de alimentar el hype que tengo con *ROTTR* porque... ¡¡¡No me aguanto la ansiedad!!! ¡Lo quiero YA!

A nosotros también



@NachoMoyaV
Como me alegra verme entre vuestras páginas @revisplaymania

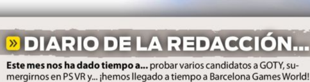
Los viejos amores...



@fitopotter
Limpiando un viejo armario me ha aparecido mi antiguo amor @revisplaymania

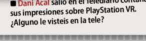


Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania



DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... probar varios candidatos a GOTY, sumergirnos en PS VR y... ¡hemos llegado a tiempo a Barcelona Games World!



Dani Acal salió en el Telediario contando sus impresiones sobre PlayStation VR. ¿Alguno le visteis en la tele?



Aquí Sonia intentaba protegerse del ataque de un tiburón. Pero todo fue en vano. Al final el tiburón se la zampó...



Sonia cerró este número de la revista y salió pitando rumbo a Barcelona Games World. Todo sea por poder abrazar a Trico y probar *The Last Guardian*.



SUMARIO #216



PÁGINA 30

REPORTAJE

LAS MEJORES EDICIONES DE LOS MEJORES JUEGOS

Colecciones, remasterizaciones, ediciones GOTY... Cada vez hay más de estos productos en el mercado, y seguro que hay alguno que es justo lo que buscabas. Aquí están todos.

PÁGINA 76

REPORTAJE

» Piezas de coleccionista. Las figuras se han convertido en uno de los objetos de merchandising más deseados. Aquí, tenéis las mejores.

PÁGINA 62

COMPARATIVA

» Juegos de velocidad. Ponemos cara a cara a los grandes juegos de coches para PS4. Te costará elegir.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

REPORTAJE

PÁGINA 20

EN PORTADA
Dishonored 2
Ya hemos podido jugar a una de las grandes aventuras del año, y os aseguramos no os va a decepcionar.







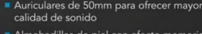












- Auriculares de 50mm para ofrecer mayor calidad de sonido
- Almohadillas de piel con efecto memoria para mayor confort
- Diseño ergonómico para ofrecer el mayor confort en las sesiones de juego
- Micrófono extraíble y flexible para mayor comodidad
- Control de volumen con Mic Mute
- Conexión minijack 3.5mm
- Incluye bolsa de nylon para proteger y transportar los auriculares.

RAIDEN

DESATA EL PODER DEL TRUENO

RAIDEN

STEREO GAMING HEADSET

DESCUBRE MÁS MODELOS EN

facebook.com/Indeca-Business @IndecaBusiness

WWW.INDECABUSINESS.COM
WWW.INDECASOUND.COM



Samuráis, vikingos y caballeros templarios medirán el filo de su acero en este original juego de acción cuerpo a cuerpo, que está siendo desarrollado por el mastodóntico estudio Ubisoft Montreal.

FOR HONOR | PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | 14 DE FEBRERO

El arte de la guerra en comandita

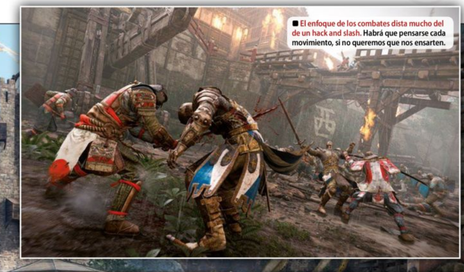
UBISOFT HA REALIZADO LA PRIMERA ALFA DE *FOR HONOR* Y SU ESPADA ESTÁ AFILADA

Recientemente, Ubisoft ha llevado a cabo la mayor alfa de su historia, con una demo de *For Honor* que ha dejado buenas sensaciones entre el público. Lejos de hacer un juego de acción más, la compañía está poniendo mucho énfasis para crear algo distinto dentro del género, tanto por ambientación como por planteamiento jugable. Por ahora, sólo se ha podido probar el multijugador, pero el director Jason VandenBerghe ha declarado que la campaña también tendrá un fuerte peso, tanto como para ser una experiencia completa en sí misma. Tendrá un tono cinematográfico y se ambientará en tres regiones.

La alfa permitía jugar a tres de los modos que habrá en la versión final: Duelo, Refriega y Dominio. Los dos primeros, casi una suerte de tutoriales, ofrecerán combates de uno contra uno y de dos contra dos, para familiarizarse con las mecánicas. En el tercero, en cambio, habrá que conquistar tres bases de un territorio para acumular puntos. Será un cuatro contra cuatro y habrá esbirros manejados por la CPU, por lo que las batallas serán muy estratégicas. A priori, la idea es que haya multitud de choques de uno contra uno, con un control que permitirá fijar al rival para atacar y defender, pero habrá que estar pendiente de las superioridades y cuidarse de no golpear sin querer a los aliados. Habrá un botón para golpes fuertes, otro para golpes rápidos y un tercero para empujar. A la hora de bloquear, habrá que prever si el golpe viene de arriba, de la izquierda o de la derecha, cuidándose de no llevar al límite la barra de resistencia.

Cada facción tendrá unas características, de modo que no será lo mismo usar una espada que una katana o un hacha. Asimismo, según el tipo de guerrero, podremos aprovecharnos de diferentes habilidades activas y pasivas, como mayor potencia de ataque, resistencia a las heridas o lanzamiento de bombas. Por vuestro honor, no hagáis planes para San Valentín...

Un mismo bando podrá estar formado por personajes de distintas facciones. ¿Qué tal una alianza entre samuráis y vikingos?


El enfoque de los combates dista mucho del de un hack and slash. **Habrá que pensarse cada movimiento, si no queremos que nos ensarten.**






Quien lo juegue en PS4 Pro se beneficiará de ciertas mejoras técnicas. **Es uno de los primeros títulos que han confirmado esta característica.**







SUBEN

EL LANZAMIENTO DE PLAYSTATION VR
Llevamos meses escuchando hablar sobre la realidad virtual pero ya está aquí. PlayStation VR ya está a la venta y viene acompañado de un buen número de juegos de lanzamiento. No dejes que te lo cuenten y pruébala tú mismo.

UBISOFT ESTÁ DE ANIVERSARIO
La compañía gala cumple 30 años y nosotros desde aquí queremos felicitar a los artífices de series tan inolvidables como *Rayman, Prince of Persia, Far Cry* o *Assassin's Creed*, por citar algunos ejemplos. ¡Que cumplan muchos más!

EL REGRESO DE LARA
Hemos tenido que esperar mucho, pero por fin Lara vuelve a PlayStation en la mejor versión de su última aventura, que además cuenta con una edición repleta de extras (y uno de ellos es compatible con PS VR).

BAJAN

EL PRECIO DE LA REALIDAD VIRTUAL
Y no nos referimos tanto al precio del visor como a algunos de sus juegos, que proponen experiencias que duran bastante poco (en algunos casos, apenas una hora) a precios que podrían estar mucho más ajustados...

RETRASOS Y MÁS RETRASOS...
Este mes, en el capítulo de retrasos tenemos *The Last Guardian* (7 de diciembre), *Yesterday Origins* (20 de octubre), *Syberia 3* (primer trimestre de 2017), *South Park: Retaguardia en Peligro* (31 de marzo)... Estamos ya tan acostumbrados que ni nos sorprende.

EL PRECIO DE LOS REMASTERIZADOS
En general, nosotros no tenemos nada en contra de los juegos "remasterizados". Pero es cierto que a veces las compañías se pasan con los precios. ¿Ejemplos? Que Capcom saque en Europa *Resident Evil 4*, *RE5* y *RE6* en formato físico a 30 eurazos cada uno y en diciembre (en USA salieron el 30 de agosto y más baratos) nos parece un poco excesivo, la verdad.





La perspectiva subjetiva será la seña de identidad de *RE7*, que bien se podría considerar un reseteo.



Los objetos estarán muy bien recreados, gracias a la tecnología de telegrametría.



Jack Baker será un tipo duro de roer. Aunque creas haberlo matado, volverá a erguirse...

El caserón de los horrores familiares

RESIDENT EVIL 7 | PS4 | CAPCOM | 24 DE ENERO

El halo de misterio sigue envolviendo a *Resident Evil 7*, pero Capcom ha dado nuevas píldoras de información, tras lanzar una ampliación de la demo del E3, que está disponible en la Store de PS4. El juego se desarrollará íntegramente en primera persona, lo que entroncará con la vuelta de la saga a la senda del terror, tras el despiporre balístico de la sexta entrega numerada. Habrá puzles y sigilo, pero también acción, merced al uso de pistolas, escopetas, lanzallamas o hachas. Aunque la historia será canónica, no está nada clara la relación con las entregas previas. Sólo se sabe que el protagonista, un hombre llamado Ethan, viajará hasta un caserón siguiendo el rastro de una mujer desaparecida. Allí, conocerá a los Baker, una familia de tarados que se las hará pasar canutas. En un tráiler reciente, se les puede ver agasajando a su huésped con un putrefacto convite, mientras discuten y se pelean entre ellos. Los escenarios estarán llenos de cintas de VHS, cuyo contenido será jugable, lo que puede dar mucho de sí. La aventura se podrá disfrutar con PS VR y, si ya os habéis comprado el visor, ya está disponible, de forma gratuita, *Kitchen*, aquella terrorífica demo que sirvió como antesala al anuncio del juego.



La familia Baker será una peculiar anfitriona. Fijaos en el "delicioso" aspecto de la cena...



La edición que se lanzó en 2015 sólo incluía el primer episodio en el disco. Por suerte, esta nueva edición sí que los incluye todos.

MINECRAFT: STORY MODE | PS4 / PS3 | TELLTALE / MOJANG | 28 DE OCTUBRE

Una historia con todos sus capítulos unidos

Telltale Games y Mojang han anunciado el lanzamiento de la edición definitiva de *Minecraft: Story Mode*. Con el subtítulo de *The Complete Adventure*, el pack llegará a las tiendas el 28 de octubre, a un precio de 29,95 euros. El juego incluirá ocho episodios en total, entre los que se incluirán los cinco del pase de temporada original y los tres del "Adventure Pass", con el particular estilo de aventura gráfica que caracteriza a los juegos de Telltale. Con una estética cuadriculada como la del *Minecraft* original, *Story Mode* nos pone en la piel de Jesse, un héroe (o heroína) que, junto a sus amigos, se embarca en un viaje para buscar a los miembros de la llamada Orden de la Piedra y salvar el mundo del terror y del olvido. Los tres últimos episodios ofrecen nuevos viajes del grupo, perdido en una sala de portales que llevan a diferentes mundos. Saldrá tanto en PS4 como en PS3.



Pese a lo raro que resultó el anuncio en su día, Telltale logró dar un trasfondo argumental al universo de *Minecraft*.

MADRID GAMING EXPERIENCE | FERIA | DEL 28 DE OCTUBRE AL 1 DE NOVIEMBRE

Madrid acoge el futuro del videojuego

A finales de este mes, desde el 28 de octubre hasta el 1 de noviembre, se celebra la Madrid Gaming Experience, el evento alternativo a Barcelona Games World, en el que se podrán probar las últimas novedades, PS VR inclusive, y algunos de los juegos que llegarán en los próximos meses. También habrá torneos de eSports, concursos de cosplay, ponencias, conciertos... Si aún no tienes tu entrada, todavía puedes hacerte con una.





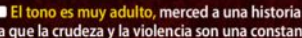
Fictiorama Studios acaba de lanzar en PS4 esta aventura, bien acogida en PC en 2015.

DEAD SYNCHRONICITY | PS4 | BADLAND GAMES | YA DISPONIBLE

El origen de la destrucción

Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today, el juego indie desarrollado por los españoles de Fictiorama Studios, ya está disponible en PS4, con una edición física que, por 19,95 euros, incluye la banda sonora y un póster ilustrado por el mítico Alfonso Azpiri. Esta aventura gráfica se lanzó en PC y dispositivos móviles en 2015 y, ahora, ha dado el salto a consolas. El juego bebe de aventuras del pasado como *Monkey Island*, pero cambiando el tono humorístico por uno mucho más adulto y crudo. Tras una gran ola que ha devastado a la humanidad, los pocos supervivientes que quedan viven en campos de concentración. El hambre y la enfermedad han convertido a muchos en unos seres llamados "disueltos" y el espacio-tiempo amenaza con romperse. En esa tesitura, el protagonista, llamado Michael, es un hombre que no recuerda su pasado y que deberá recuperar su identidad, tratando de descubrir el origen del caos. La jugabilidad se basa en la mecánica del point and click, por lo que hay que observar cada detalle de los escenarios. Precisamente, éstos, igual que los personajes, hacen gala de una genial dirección artística.





El tono es muy adulto, merced a una historia en la que la crudeza y la violencia son una constante.



Es una aventura gráfica a la vieja usanza, por lo que las interacciones se hacen con point and click.

EN POCAS PALABRAS

SERÁ EN DICIEMBRE
PS EXPERIENCE YA TIENE FECHA

La feria PlayStation Experience tendrá tercera edición. **El 3 y el 4 de diciembre, se celebrará en Anaheim este evento,** en el que Sony siempre lleva a cabo anuncios de calado. No está claro si este año hará conferencia en la Paris Games Week, así que, a priori, ésta será la cita más relevante de la compañía antes del próximo E3.

A PRINCIPIOS DE 2017
DIGIMON LLEGA A PS4 Y EN ESPAÑOL

Bandai Namco ha anunciado que lanzará ***Digimon World: Next Order* en Europa a principios de 2017,** y lo mejor es que lo hará con textos en español. Podremos elegir entre un chico o una chica y habrá más de 200 Digimon, que podremos reclutar, alimentar y entrenar, para que nos ayuden a explorar el Mundo Digital y salvarlo de la oscuridad.



GUERRILLA DA DETALLES
HORIZON ESTARÁ LLENO DE DESAFÍOS

Horizon: Zero Dawn no llegará hasta marzo, pero Guerrilla sigue dando pequeñas pinceladas sobre cómo será su mundo. En el mapa, **habrá todo tipo de sucesos aleatorios, así como desafíos o fabricación de equipo** a partir de las pieles de animales muy concretos.

CON *LITTLE NIGHTMARES*
ENFRÉNTATE A TUS PEORES SUEÑOS

Conocida como *Hunger* hasta hace poco, ***Little Nightmares* será una aventura en la que encarnaremos a una niña pequeña,** para ejemplificar los miedos de nuestra infancia, a los que deberemos hacer frente usando el sigilo.



TRAS SU PASO POR PC
THE END OF TIMES LLEGA A PS4

***Warhammer: The End of Times - Vermintide* ya está disponible para PS4.** Es un juego de acción con cooperativo para cuatro en el que hay que limpiar una ciudad infestada de trasgos.

POR PARTIDA DOBLE
DANGANRONPA SE REMASTERIZA

Spike Chunsoft y NIS America han anunciado que, a principios de 2017, lanzarán *Danganronpa 1-2 Reload*, un pack para PS4 que incluirá *Trigger Happy Havoc* y *Goodbye Despair*, las dos novelas visuales lanzadas en Vita en 2014. Para Japón, ya se ha anunciado una tercera entrega, pero aún no está confirmada para Europa.



HORDA POR EQUIPOS
BATTLEBORN TIENE UN NUEVO MODO

El hero shooter de Gearbox ha sido un tropezón en ventas (gracias a ello, se puede adquirir ya por apenas 15 euros), pero sigue añadiendo contenidos, como el **modo Face Off, que enfrenta a dos equipos por el control de una serie de máscaras,** con la distracción que supone la aparición de hordas de esbirros manejados por la CPU.

YA DISPONIBLE
RATCHET Y CLANK SALTAN A TU SALÓN

Tras su paso por las salas de cine, **la película "Ratchet & Clank", que complementa al juego de PS4, se puede adquirir ya** en versión doméstica, tanto en Blu-ray como en DVD.



¿QUÉ PASA CON...?

... el análisis de *Mafia III*?

Por fechas, deberíamos haber llevado en este número el análisis de *Mafia III* (de hecho, cuando leáis esto, el juego ya estará a la venta). Lamentablemente, 2K no pudo facilitárnoslo a tiempo, así que, por desgracia, hasta el próximo número no os lo podremos ofrecer.

... el desarrollo de *Beyond Good & Evil 2*?

Tras "calentar" el ambiente subiendo imágenes que hicieron saltar todas las alarmas, finalmente Michel Ancel ha confirmado lo que todos deseábamos escuchar: *Beyond Good & Evil 2* está en desarrollo, aunque se encuentra todavía en una temprana fase de preproducción.



... *The Last of Us 2*?

Neil Druckmann ha declarado que, antes de lanzar *Uncharted 4*, ya estuvo trabajando con Bruce Straley sobre por dónde podrían ir los derroteros de una secuela de *TLoU*. Y, lo más importante, ha dicho que lo retomarán cuando terminen el DLC de la historia de *Uncharted 4*.

... la serie *Battlefield Bad Company*?

Un supuesto *Battlefield Bad Company 3* ya sonó durante el desarrollo de *Battlefield: Hardline* y, ahora, Lars Gustavsson, de DICE, admite que en el estudio no se han olvidado de *Bad Company*. ¿Será el próximo shooter de los suecos?

... el lanzamiento de *Yesterday Origins*?

Esperábamos poder analizarlo en este mismo número (de hecho, entrevistamos a su coescritor, Josué Monchán, con la intención de que la entrevista acompañara el análisis). Pero, a última hora, sus creadores han tenido que retrasarlo hasta el 20 de octubre. El mes que viene, lo leeréis.





Recuerda que necesitas el Starter Pack para que funcionen todos los nuevos Expansion Packs. Sólo ahí viene la plataforma LEGO Toy Pad.

LEGO DIMENSIONS | PS4 / PS3 | AVENTURA | YA DISPONIBLE / 18 DE NOVIEMBRE

LEGO Dimensions sigue haciéndose más grande

Más franquicias, nuevos "Expansion Packs" y modo Arena competitivo para cuatro jugadores son algunas de las novedades que incorpora.

Aunque salió en España un año después que en Estados Unidos y que en otros países europeos (Reino Unido, Francia, Alemania, Dinamarca y Benelux), Warner está cumpliendo su promesa de equipararnos con estos territorios y ya ha lanzado otra nueva hornada de sets, junto a una actualización ya disponible que corrige algunos fallitos que se producían antaño, además de permitirnos instalar "por partes" para que no instalemos los complementos que no tenemos y que no nos ocupen espacio, innecesariamente, en el disco duro.
Dicho esto, pasamos a detallar los nuevos Expansion Packs que ya mismo podréis encontrar en las tiendas. De todos ellos, el que más llama la atención, aunque sólo sea por su caja grande, es el Story Pack de la peli de Cazafantasmas (la del pasado verano). Dicha caja es grande porque contiene otro portal que podemos construir con piezas LEGO para, después, colocarlo sobre la plataforma Toy Pad, sustituyendo al que venía en el Starter Pack . Además, incluye las minifiguras del Ecto-1 de la nueva peli y de Abby Yates, aunque, durante la campaña, podremos manejar también al resto del grupo. Dicha campaña está basada en la peli e incluye seis niveles (es decir, mucho más contenido de lo que ofrece un Level Pack). Y, hablando de Level Packs, en esta nueva hornada, tenemos el de Misión: Imposible y Hora de Aventuras, que se suman a los Team Packs de Harry Potter y Hora de Aventuras y al Fun Pack del Equipo A. Y esto es sólo el principio, ya que, a partir del 18 de noviembre, nos espera otro Story Pack (sobre "Animales fantásticos y dónde encontrarlos") y más Expansion Packs.



El Story Pack de Cazafantasmas repasa la peli con seis niveles. Trae un nuevo portal y las minifiguras de Abby y su Ecto-1.



Todas las nuevas minifiguras desbloquean también arenas de batalla, con modos competitivos para cuatro jugadores (en local).

Nuevos Expansion Packs ya disponibles

Si tenéis *LEGO Dimensions*, ya os habréis descargado la actualización, que corrige algunos fallos y nos permite instalar los nuevos "contenidos" por bloques, en vez de todo, para no instalarnos elementos que no usemos: las voces en castellano de los nuevos packs hay que descargarlas "manualmente" (sin coste adicional). Además de tener la base naranja y de abrir sus respectivos niveles temáticos, llamados Mundos de Aventura, las nuevas minifiguras también abren Arenas de Batalla, en las que podremos jugar contra otros tres amigos en distintos modos de juego.

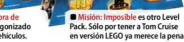




ADEMÁS DE SUS SEIS NIVELES, el Story Pack de Cazafantasmas incluye un nuevo Portal y las minifiguras de Abby Yates y el Ecto-1 de la nueva película. Cuesta 39,99 euros.



■ **El Level Pack de Hora de Aventuras está protagonizado por Finn y trae dos vehículos.**



■ **Misión: Imposible es otro Level Pack. Sólo por tener a Tom Cruise en versión LEGO ya merece la pena.**



■ **También está a la venta un Team Pack con Jake y la Princesa Bultos (y otros dos vehículos).**



■ **Harry Potter y Lord Voldemort se ven las caras en este Team Pack, irresistible para los fans del mago.**



■ **Mr. T abre tanto el Mundo de Aventura del Equipo A como su correspondiente Arena de Batalla.**

Expansion Packs disponibles en noviembre

Y, por si esto fuera poco, en noviembre, encontraremos nuevos Expansion Packs. Acompañando al estreno de la peli "Animales fantásticos y dónde encontrarlos", el 18 de noviembre llegará su Story Pack. Y, a partir del día 30 de ese mes, tendremos el Level Pack de Sonic, los Fun Packs de Hora de Aventuras (con Marceline), E.T. (que viene con su teléeefonooo) y "Animales fantásticos y dónde encontrarlos" (con Tina Goldstein) y el Team Pack de los Gremlins (éste no lo mojéis ni les deis de comer más tarde de medianoche).





EL STORY PACK DE "ANIMALES FANTÁSTICOS y dónde encontrarlos" incluye otro portal, seis niveles y las minifiguras de Newt Scamander y un niffler (o sea, un escarbato).



■ **Tenemos muchísimas ganas de ver el nivel de Sonic en este Level Pack. Saldrá el 30 de noviembre.**



■ **Hora de Aventuras tendrá otro Fun Pack, confirmando que esta serie es una de las mayores apuestas.**



■ **El Fun Pack de E.T. hará las delicias de los más nostálgicos. ¿Veremos volar a Elliot?**

■ **Tina Goldstein y un Swooping Evil son los "protas" del Fun Pack de "Animales fantásticos..."**



■ **Y un Team Pack de lo más atractivo también es el de Gremlims, con Gizmo y Stripe.**

SUSCRÍBETE EN:
WWW.YOUTUBE.COM/PLAYSTATIONES

1 262 MIL SUSCRIPTORES

En sólo 12 meses, el canal de YouTube de PlayStation España ha crecido exponencialmente, pasando de 40.000 suscriptores a más de 260.000, en gran parte gracias a su programa Conexión PlayStation.

LOS YOUTUBERS TONIEMCEE Y BYVIRUZZ han conseguido que Conexión PlayStation, dentro del canal oficial de You Tube de PlayStation España, se convierta en un gran éxito en sólo 12 meses.

2 10.000 VISUALIZACIONES DE MEDIA

Gracias a los contenidos generados en #ConexiónPlayStation, las visualizaciones medias de cada vídeo subido al canal oficial de PlayStation España han crecido hasta las 10.000.

Los 8 hitos del canal de You

Conexión P celebra su prim



3 RED DE REDES

Es la red social de PlayStation España que más ha crecido, en términos de fans y también de interacciones, superando incluso a su propia y exitosa fanpage en Facebook.

4 INVITADOS DE LUJO

El éxito de #ConexiónPlayStation ha permitido que el programa reciba invitados de lujo, como @AlphaSniper, @Grefg, @AlexBy, @apixelados, @Gorgo y otros grandes youtubers, que participan en vídeos con especiales como "Rocket League", "Feel the Uncharted"...

TRENDING TOPIC DE MÁS DE 5 HORAS

8

Se logró gracias a un larguísimo directo. Las 24 horas de *No Man's Sky* fueron tan notorias que se consiguieron no uno, sino dos Trending Topic de más de cinco horas.

DIRECTOS, REPASOS A LAS NOVEDADES, gameplays propios... Conexión PlayStation te habla de videojuegos de otra manera.

¡¡ MARATÓN de NO MAN'S SKY !! | #24hNoMansSky

DIRECTO DE 24 HORAS

7

Para celebrar el lanzamiento de *No Man's Sky*, @toniemcee y @byViruZz realizaron un directo "non stop" de 24 horas. ¡¡Un día sin parar de explorar el universo!!

Tube de PlayStation España
layStation er aniversario

El programa de YouTube de PlayStation España cumple un año, en el que ha logrado grandes resultados junto a los youtubers @toniemcee y @byViruZz. Repasemos su mejores momentos en los últimos doce meses.









POR TODO EL MUNDO

5

Dado su éxito, Toni y ByViruzz se han convertido en la "cara" de la marca y, ahora, viajan a los mejores eventos mundiales del sector, como el E3 o el Tokio Game Show para generar contenidos para el programa #Conexión-PlayStation.



VISITA EL CANAL OFICIAL de PlayStation España para disfrutar de los divertidos vídeos de Conexión PlayStation.



TRENDING TOPIC FULGURANTE

6

Conexión PlayStation ha conseguido ser Trending Topic en Twitter en menos de 10 minutos, gracias a un reto planteado en YouTube.



ENTREVISTA A...
JOSUÉ MONCHAN
COESCRITOR DE *YESTERDAY ORIGINS*

"*Yesterday Origins* se juega mejor con mando"

Hablamos con Josué Monchan, coescritor de la aventura gráfica *Yesterday Origins*, sobre cómo ha sido el desarrollo del primer juego de Pendulo Studios para PS4 y sobre el futuro del género en consola.

Yesterday Origins es el primer juego de Pendulo Studios para PS4. ¿Hay mucha diferencia con respecto a trabajar "sólo" para PC?

¡La hay, sin duda! Tener que pensar constantemente en varias plataformas a la vez te obliga a crearte una partición nueva en el cerebro. Lo bueno es que, desde el primer momento, tuvimos muy claro cómo queríamos que se jugase a *Yesterday Origins* en consola, tanto desde el diseño de juego como desde la propia arquitectura del motor.

¿Cómo presentarías la aventura al público de PS4 que no esté familiarizado con su argumento y sus protagonistas?

Imagina que, cada vez que mueres, vuelves a la vida minutos después… ¡pero sin acordarte en absoluto de tu vida anterior! Imagina también que, de repente, empiezas a tener sueños ambientados en la Edad Media. ¡Tienes 500 años, pero no sabes quién eres! ¿Qué harías? Eso es lo que le sucede a nuestro protagonista, John Yesterday, que removerá cielo y tierra en un viaje a través del tiempo y del espacio. Junto a John, está Pauline, su pareja, también inmortal, pero muchísimo más joven y con un talento extra: ella sí recuerda cuando resucita. Y, junto a ellos, en una época u otra, personajes de lo más variados: un torturador de la Inquisición ateo, un amigo íntimo de Gutenberg (el inventor de la imprenta), una hacker capaz de falsificar Van Goghs por ordenador o una millonaria prácticamente bipolar. No quiero "spoilear" a nadie, pero uno de los que he nombrado es mala gente. ¿Cuál?

Yesterday Origins es la "precuela-secuela" de _New York Crimes_. ¿Es necesario habérselo jugado para disfrutar plenamente de _Yesterday Origins_?

Uno de los "tours de force" que nos autoimpusimos desde el equipo narrativo del juego (el director, coguionista y cofundador del estudio Ramón Hernáez, y yo mismo) fue que *Yesterday Origins* se pudiese jugar, entender y disfrutar sin necesidad de haber jugado al primero. No te negaré que nos dio bastantes quebraderos de cabeza y tuvimos que descartar muchísimas ideas antes de dar con la buena, pero era condición "sine qua non".

Las aventuras de Telltale Games son una de las evoluciones lógicas del género. Pero hay un montón de variaciones más de la aventura gráfica tradicional que nos encantan: _Firewatch, Valiant Hearts_...

¿Cuáles han sido los principales desafíos o dificultades que os habéis encontrado durante el desarrollo de _Yesterday Origins_?

Quizá lo más duro haya sido el cambio al 3D en tiempo real. Piensa que todos nuestros juegos desde *Runaway: A Road Adventure* (¡de hace más de quince años!) están en 2.5D, con todos sus gráficos prerrenderizados. Cambiar los procesos técnicos es complicado… ¡pero lo verdaderamente difícil es cambiar los procesos mentales! Estábamos tan acostumbrados a hacer las cosas siempre de otra forma que, al principio, éramos incapaces de pensar en lo que el 3D puede ofrecernos. Suerte que, gracias a los artistas 3D y a los programadores, hemos ido viendo lo mucho que podía ganar el juego. Sin duda, es el juego de Pendulo que mejor luce, tanto en animaciones ambientales como en escenarios, animaciones de personaje o, incluso, en las posibilidades de rotar la cámara para examinar mejor a un personaje u objeto y encontrar pistas que te ayuden a progresar, todo ello de una forma totalmente orgánica.

¿Ha sido difícil adaptar la interfaz al Dual Shock 4? ¿Estáis contentos con el resultado?

Para que te hagas una idea de cuán orgullosos estamos: la versión de PC empieza con la frase "*Yesterday Origins* se juega mejor con mando". Y no es un farol. Teníamos tanto miedo a nuestra primera interfaz para consolas que nos dejamos la piel en ello, sobre todo Ramón y los programadores, cosa que se nota en el resultado. Pese a que la aventura se ha jugado tradicionalmente con ratón y teclado, el mando le da un punto de inmersión extra. Mover al personaje es mejor que "apuntar".

Una de las poquísimas pegas que se le podían poner a _New York Crimes_ era su escasa duración. ¿Qué podemos esperar de _Yesterday Origins_ en este aspecto?

Creo que me quedo corto si digo que *Yesterday Origins* es el doble de largo que su prede-

Pendulo Studios, pioneros de la aventura gráfica en España

De sobra conocidos entre los usuarios de PC por series como *Runaway* o *Hollywood Monsters*, los españoles de Pendulo Studios se estrenan en PS4 con *Yesterday Origins*.

■ *Igor: Objetivo Uikokahonia* es la primera aventura gráfica desarrollada en España (en 1994).



■ *Runaway: A Twist of Fate* es quizá su mejor trabajo hasta la fecha.

■ Con *Yesterday Origins*, se estrenan en PS4. Es su primera aventura gráfica totalmente en 3D.

Pendulo Studios es un estudio español fundado en 1994 y especializado en aventuras gráficas. De hecho, fueron los pioneros en el género en España con *Igor: Objetivo Uikokahonia* (1994), a la que siguieron *Hollywood Monsters* y las tres entregas de *Runaway*. Después, vendrían *Hollywood Monsters 2* y *New York Crimes* (conocida internacionalmente como *Yesterday*), de la que es "precuela-secuela" *Yesterday Origins*. Todos sus juegos son de PC, si bien los últimos *Runaway* salieron en consolas de Nintendo y *Hidden Runaway* es exclusivo de iOS.

En *Yesterday Origins*, han trabajado alrededor de veinte personas a lo largo de veinte meses. Su director es Ramón Hernáez, la persona que ha estado al frente de todos los juegos del estudio (es su cofundador). Y, además del propio Josué Monchán (que ha participado en todos los grandes proyectos de Pendulo desde *Runaway 2*), en *Yesterday Origins* también han trabajado otros veteranos del estudio, como David Puerta (uno de los artistas 2D, que también participó en el último *Broken Sword*) o el músico Juan Miguel Martín, que ganó el premio a la mejor BSO en Gamelab 2013 por su labor en *New York Crimes/Yesterday*. A ellos, se han sumado nuevos talentos y el estudio español Stage Clear, que ha colaborado en el 3D y la programación.

cesor. Calculamos que tiene entre diez y doce horas de jugabilidad, algo más que decente en una aventura contemporánea.

Las aventuras gráficas son un género tradicionalmente asociado al PC, pero cada vez hay más en consola. ¿A qué se debe?

Diría que es una tendencia transversal a casi todos los géneros. Por una parte, el público está cada vez más disgregado y, para amortizar un proyecto, es conveniente, cuando no necesario, plantearse un desarrollo multiplataforma.

En este sentido, ¿hay alguna posibilidad de que veamos *New York Crimes* o alguna otra de las aventuras gráficas clásicas de Pendulo Studios en PS4?

¡No lo descartes! Sin embargo, al no ser juegos pensados desde el primer momento como juegos de consola, fijo que nos causa bastantes más complicaciones, así que no es una decisión que vayamos a tomar a la ligera.

¿Qué opinas de las aventuras de Telltale Games y sus mecánicas? ¿Crees que son la "evolución" lógica del género?

Son una de las evoluciones lógicas del género. En Pendulo, somos fans de *Life is Strange*, por ejemplo, y yo, personalmente, estoy deseando continuar las aventuras de Clementine en la tercera temporada de *The Walking Dead*. Pero hay un montón de variaciones más de la aventura gráfica tradicional que nos encantan, como las propuestas de *The Vanishing of Ethan Carter, SOMA, Firewatch, Valiant Hearts*…

¿Cómo se integra la narrativa en un planteamiento de point and click? A nosotros nos parece dificilísimo…

Pues me alegro de escuchar eso, porque, si os pareciese fácil, tendríamos mucha más competencia. La idea básica, pero a la vez muy fácil de olvidar, es que la historia se cuente a partir de los puzles y que, a su vez, los puzles sean coherentes con el tipo de narrativa. Para entendernos: ni pollos de goma con polea en thrillers, ni puzles de relleno que no aporten nada a la trama o a los personajes.

¿Cómo es el día a día de un guionista de videojuegos? ¿Cómo van cambiando tus procesos de trabajo desde que empiezas a escribir la historia hasta las etapas finales del desarrollo?

Cambia mucho, como adivinas. Por ejemplo, en *Yesterday Origins*, Ramón Hernáez y yo fuimos los primeros en empezar a trabajar para crear tanto un argumento como para introducir ciertos cambios en el diseño tradicional de la aventura. Ese proceso duró un par de meses, hasta que vimos que lo que teníamos en la cabeza se sostenía tanto en el papel como en la cabeza de nuestros compañeros. A partir de ahí, nos dividimos. Ramón se dedica a su doble rol como diseñador, pariendo todos lo puzles, y como director de proyecto. Entretanto, yo voy profundizando en los personajes, en el universo, en el tono… Como es un juego argumental, lo dividimos en capítulos y los desarrollamos consecutivamente. Así, cuando Ramón tiene diseñados los puzles de un capítulo, los comparte con el equipo y cada uno avanza en su campo; en mi caso, esto significa estructurar los casos de uso de cada uno de los puntos interactivos del juego ("hotspots", objetos de inventario, personajes), para luego pasar a describir y escribir las acciones y los diálogos que se desprenden de ellos (descripciones, interacciones, conversaciones jugables, cinemáticas...). Después, los programadores implementan todas esas acciones y se encargan de comprobar que todo lo que hemos imaginado, unido a la materialización en recursos que crean los departamentos de arte y sonido, funciona en pantalla. Finalmente, cuando tenemos escritos los textos de todos los capítulos, mientras Ramón sigue liado dirigiendo el desarrollo, yo me ocupo de gestionar las traducciones y asistir en el doblaje.

¿Qué consejo les darías a los que quisieran dedicarse a ser guionistas de videojuegos? ¿Cuáles serían los primeros pasos que tendrían que dar para lograrlo?

¡Que lean libros, cómics, ficción interactiva! ¡Que vean pelis, series, exposiciones, videoarte, fotografía! Pero, sobre todo… ¡que jueguen! A la vez, que trasteen con motores de juego, ya sean de texto, como Twine e Inklewriter, o gráficos, como Construct 2 y Game Maker. Y, a la mínima que puedan, que se apunten a game jams, que se unan a gente complementaria con la que puedan sacar adelante algún pequeño proyecto. Las posibilidades de crear videojuegos son tantas en estos momentos que no vale quejarse y quedarse de brazos cruzados, así que lo único que resta es echarle ganas. ○

Agenda PlayStation

DEL 11 DE OCTUBRE AL 13 DE NOVIEMBRE

Se acerca el período navideño y la cosa se pone calentita. Sigue nuestra agenda y no te perderás nada.



CoD Infinite Warfare

El nuevo *Call of Duty* ha viajado lejos en el futuro y promete ser más espectacular que nunca.

www.callofduty.com/es/

Avance en página 86

NOVIEMBRE 11

Dishonored 2

Una maravillosa dirección artística, dos héroes únicos... Te sabrá atrapar.

https://dishonored.bethesda.net/es

Reportaje en página 20

OCTUBRE 11

Rise of the Tomb Raider

Nuestra aventurera favorita regresa a casa con una aventura de altura.

www.tombraider.com/

Análisis en página 38

NOVIEMBRE 15

Watch_Dogs 2

Una segunda entrega que promete dejar en pañales a la primera parte... Eso sí, hackeando sin parar.

watchdogs.ubisoft.com/watchdogs/

Avance en página 88

11 DE OCTUBRE MARTES
- Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour · **PS4**
- Manual Samuel · **PS4**
- Rise of the Tomb Raider: Edición 20 Aniversario · **PS4**
- WWE 2K17 · **PS4**

13 DE OCTUBRE JUEVES
- PlayStation VR · **PS4**
- 100ft Robot Golf · **PS4**
- Ace Banana · **PS4**
- Batman Arkham VR · **PS4**
- Battlezone · **PS4**
- Driveclub VR · **PS4**
- EVE: Valkyrie · **PS4**
- Here They Lie · **PS4**
- Hustle Kings VR · **PS4**
- Loading Human · **PS4**
- PlayStation VR Worlds · **PS4**
- Rez Infinite · **PS4**
- RIGS: Mechanized Combat League · **PS4**
- Robinson: The Journey · **PS4**
- Rollercoaster Dreams · **PS4**
- Super Stardust Ultra VR · **PS4**
- Thumper · **PS4**
- Tumble VR · **PS4**
- Until Dawn: Rush of Blood · **PS4**
- Yesterday Origins · **PS4**

14 DE OCTUBRE VIERNES
- Dragon Quest Builders · **PS4**
- Hatsune Miku: VR Future Live · **PS4**
- Let's Sing 2017 · **PS4**
- Let's Sing 9 Versión Española · **PS4**
- Reus · **PS4**
- Skylanders Imaginators · **PS4**

20 DE OCTUBRE JUEVES
- Pixel Gear · **PS4**

21 DE OCTUBRE VIERNES
- Batman: Return to Arkham · **PS4**
- Battlefield 1 · **PS4**
- Colección LEGO Harry Potter · **PS4**
- Tokyo Twilight Ghost Hunters: Daybreak Special Gigs · **PS4**

25 DE OCTUBRE MARTES
- Darksiders: Warmastered Edition · **PS4**
- Farming Simulator 17 · **PS4**
- Mark McMorris Infinite Air · **PS4**

27 DE OCTUBRE JUEVES
- Just Dance 2017 · **PS4**
- Weeping Doll · **PS4**

28 DE OCTUBRE VIERNES
- Carnival Games VR · **PS4**
- Dragon Ball Xenoverse 2 · **PS4**
- Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence Ascension · **PS4**
- Minecraft: Story Mode · **PS4**
- The Elder Scrolls V: Skyrim: Special Edition · **PS4**
- Titanfall 2 · **PS4**
- World of Final Fantasy · **PS4**

1 DE NOVIEMBRE MARTES
- Super Dungeon Bros. · **PS4**

3 DE NOVIEMBRE JUEVES
- Moto Racer 4 · **PS4**

4 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Call of Duty: Infinite Warfare · **PS4**
- Call of Duty: Modern Warfare Remastered · **PS4**

8 DE NOVIEMBRE MARTES
- Eagle Flight · **PS4**
- Sword Art Online: Hollow Realization · **PS4**

11 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Dishonored 2 · **PS4**

15 DE NOVIEMBRE MARTES
- Silence - The Whispered World 2 · **PS4**
- Watch Dogs 2 · **PS4**



VEN, JUEGA, ¡VÍVELO!



MADRID GAMING EXPERIENCE

DEL **28 DE OCTUBRE**
AL **1 DE NOVIEMBRE**

NOVEDADES • E-SPORTS
MANGA-O-RAMA! • COSPLAY
YOUTUBERS • E-COMBAT
RETRO • INDIE • CHARLAS
TALLERES • DESARROLLO

ORGANIZAN:





www.madridgamingexperience.ifema.es





Daniel Acal
@daniacal

Acumulando colecciones

La cantidad de colecciones de remasterizados y ediciones GOTY que están saliendo últimamente despierta de forma salvaje mi pasión por coleccionar/acumular videojuegos. Y es que, aunque para muchos no dejan de ser un recurso facilón de las compañías para sacar más dinero (de hecho, lo es), a la vez suponen una estupenda oportunidad de tener la edición más completa de un juego o juegos con todo su material adicional incluido "en el paquete" y, a veces, con jugosos extras. Y eso, para un talibán del formato físico y "anti DLC" practicante y recalcitrante como soy yo, es una oferta muy difícil de rechazar.

AUNQUE TENGA EL ORIGINAL, ME RESULTA DIFÍCIL RESISTIRME A COLECCIONES DE REMASTERIZADOS Y EDICIONES "GOTY".

Personalmente, no me atraen mucho las optimizaciones técnicas de las que presumen estos relanzamientos. Salvo casos muy puntuales, si por alguna razón tengo que volver a jugarme algún juego, me gusta hacerlo en su consola original (manías de cada uno). Por eso, para mí, el tema de la (no) retrocompatibilidad en las consolas de Sony no me molesta mucho, porque, si ahora mismo quiero jugarme algo de PS3, PS2 o PSOne, pues las "enchufo" y listo. Sobra decir que, si las consolas son retrocompatibles, estos remasterizados tendrían menos visos comerciales, así que ya tenéis una razón para no hacerlas retrocompatibles.

Pero, más allá de las consabidas mejoras gráficas, a mí lo que verdaderamente me atrae, tanto de las remasterizaciones como de las llamadas ediciones GOTY, es tener todo el contenido agrupado en el disco. Yo no consumo DLC. Nunca me gustó esta práctica, y procuro resistir la tentación cada vez que se me ofrece la posibilidad de expandir algunos de mis juegos favoritos vía contenidos descargables. Sé que es una decisión muy radical y que hace que me pierda joyas indiscutibles, como *Panteón Marino, Left Behind* o *Antiguos Cazadores* (expansiones de *BioShock: Infinite, The Last of Us* y *Bloodborne*, respectivamente), por citar algunos ejemplos. Pero, gracias a estas ediciones "completas", tengo la posibilidad de recuperarlos. Eso sí, siempre y cuando estén en el propio disco. Si no lo están, tampoco me interesa. ¿Por qué? Pues porque no quiero tener que depender de un servicio online para disfrutar de estos contenidos. Si están incluidos en el propio disco, los tienes "realmente", sin depender de otros factores que no sean meter el disco en tu consola y jugar. Y para siempre. Es decir, que podría jugarlos dentro de X años sin arriesgarme a que, por lo que sea, quiten esos contenidos o la plataforma desde la que tengo que descargarlos deje de funcionar. Ya me lo diréis en unos años.

¿Buenos ejemplos de esto? Pues la edición GOTY de *The Witcher III* me gusta, porque trae sus dos grandes expansiones en disco. Curiosamente, dichas expansiones venían en un código digital en sus respectivas ediciones "físicas", lo que me lleva a recomendaros que os informéis bien antes de comprar. Y me pasa lo mismo con las bandas sonoras y resto de contenidos adicionales que puedan venir incluidos. O están en formato físico o no me interesan.

Al hilo de esto, tengo que confesar que la mayoría de las veces, si ya me los jugué en su día, no llego ni a meterlos en la consola. Guardo estas ediciones completas por puro afán preservativo, completista, documentalista, coleccionista o, directamente, acumulador, como lo queráis llamar. De algún modo, me reconforta saber que puedo recuperarlos cuando quiera. Y eso que yo tengo un problema con los juegos que me han gustado mucho: no quiero volver a jugarlos. Prefiero que permanezca su recuerdo en mi memoria a arriesgarme a mancillarlo con una segunda partida que, seguramente, no va a mejorar, en ningún caso, mi experiencia original. Salvando las distancias, me pasa algo parecido con los tomos de Marvel Gold, esos tochazos que pueden superar, tranquilamente, las 600 páginas y que no los levanta ni Hulk. Si, en su día, me leí los cómics en grapa, me puedo comprar otra vez las sagas que me gustaron en este formato, aunque no suelo volver a leerlos. Pero, ¿y lo bien que quedan en la estantería?

No saques al entrenador que llevas dentro



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

A pesar del titular, tranquilos, que no voy a hablar de *Pokémon Go* o de cómo llegar a ser el mejor entrenador de algún juego de la saga. Como adelanté el mes pasado, quiero centrarme en un fenómeno que no es nuevo, pero que parece ir siempre a más. Y con más arrogancia. Con menos complejos. Un fenómeno del que no se escapa nadie y que también se da en otras áreas del entretenimiento, como, por ejemplo, el fútbol. Porque, ¿quién no ha escuchado a algún familiar o conocido dar lecciones magistrales sobre qué jugador es mejor en según qué posición? Este síndrome, el del "entrenador de fútbol", también se da en los videojuegos, y con variantes.

ENTIENDO TODAS LAS OPINIONES POSIBLES, MENOS UNA: LA DEL QUE NO LO HA JUGADO, PERO YA SABE QUE NO ES *RESIDENT EVIL*

"*No Man's Sky* es una mierda. No lo he jugado, pero me lo han dicho". "¿*Resident Evil 7* en primera persona, y sin acción? Eso no es *RE* y no pienso jugarlo". Son sólo dos ejemplos, verídicos, aislados en el tiempo e inconexos entre sí, pero que recogen, a la perfección, dos perlas que se pueden encontrar fácilmente en foros y comentarios de cualquier web elegida al azar. Sean de información, de ocio, especializadas... Da igual, independientemente del nivel y del idioma: nadie se libra de tener su propia ración de "idiotas".

El problema de fondo no es ya el anonimato que da Internet para decir lo que queramos (aunque siempre dejamos huellas), sino la alegría y la facilidad con la que tendemos a sacar la estupidez que todos encerramos en nuestro interior. Ojo, que no estoy diciendo que no se pueda tener criterio ni argumentar los porqués de algo que no nos gusta. Si a alguien le marean o, de forma universal, no le gustan los juegos en primera persona, es completamente lícito que *Resident Evil 7* no le llame lo más mínimo. Faltaría más.

No, el problema es que, cada vez más a menudo, una masa indeterminada de jugadores y usuarios ni siquiera da una oportunidad a las cosas, y mucho menos se toma la molestia de leer, ver o probarlas antes de lanzar al mundo afirmaciones tan categóricas o rotundas como que tal juego es una mierda. Una escalada destructiva que, con cada generación, ha ido a más, ¿o recordáis a tantas *personas* hablando en estos términos en los tiempos de PSOne? Si queréis, podemos hablar de que nuestra capacidad de sorpresa ya no es la misma, de que los juegos no son tan originales o variados como entonces, de que todo está ya más visto que el tebeo... Pero, en ningún caso, todo es blanco o negro, y existe una variadísima escala de grises. Puede que un determinado título sea una mierda para ti, pero puede que no para el resto. Porque, si afinamos un poco más, una mecánica, por ser repetitiva, ¿es una mierda? ¿Un juego, por no ser como los ocho que le preceden, ya no merece la pena?

En el caso de *Resident Evil*, no es la primera vez que la saga flirtea con la primera persona, ni es la primera vez que se reinventa para recuperar el brillo perdido. Porque, y esto sí lo creo firmemente, el cambio es necesario para avanzar. Si, de forma sistemática, nos ofrecen siempre lo mismo, terminamos cansándonos pronto. Piensa en que tu vida se va a limitar única y exclusivamente a desayunar, comer y cenar todos los días lo mismo durante el resto de tu vida. Apasionante panorama, ¿verdad? Pues, con los juegos, me da a mí que también pasa lo mismo. "Jugar", al fin y al cabo, es experimentar, descubrir, probar cosas nuevas. Si *Resident Evil* no hubiera cambiado la fórmula de las aventuras con cámaras prefijadas, quizá, nunca habríamos llegado a disfrutar del inolvidable *RE4* y la saga, lentamente, se habría ido apagando hasta desaparecer, sin ofrecer nada nuevo. Por eso, espero con bastante ansia este cambio, porque sé que, al menos, no va a ser lo mismo. Sólo con eso, ya tiene mi atención. Luego, podrá no estar a la altura, o ser mejor de lo que esperaba... pero, para eso, tendré que esperar.

Siguiendo con el ejemplo de *Resident Evil*, aunque es extrapolable a cualquier otro título, entiendo que haya gente reacia, que no lo termine de ver claro, que no le llame... Puedo entender todas las opiniones posibles, menos una: la del que no lo ha jugado, pero ya sabe que no es *Resident Evil*.

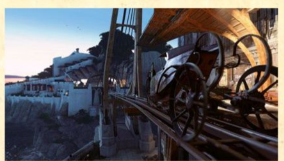


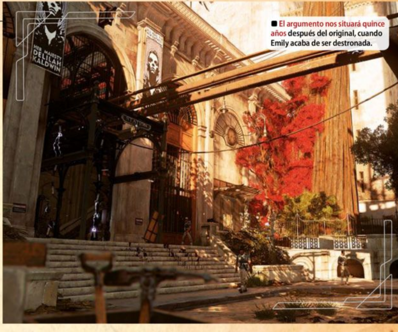
EL SIGILOSO ASPIRANTE A JUEGO DEL AÑO

DISHONORED 2

Dishonored 2 se encamina a PS4 sin hacer mucho ruido, como sus dos héroes protagonistas: Corvo Attano y Emily Kaldwin. Pero no os dejéis engañar, no siempre los que más gritan acaban llevándose el trono de mejor juego del año.







El argumento nos situará quince años después del original, cuando Emily acaba de ser destronada.



La libertad de acción para afrontar cada situación con sigilo o luchando será una de las claves.

PS4 | **BETHESDA** | **AVENTURA** | **11 DE NOVIEMBRE**

Lo nuevo de Arkane Studios, *Dishonored 2*, huele a juegazo desde muy lejos. La primera entrega de la saga ya fue uno de los grandes juegos de 2012, gracias a su mezcla de acción, sigilo, exploración y libertad de acción. Después de jugar durante más de tres horas a una de las misiones de *Dishonored 2* en un evento en Londres, podemos decir alto y claro, sin miedo a hacer mucho ruido, que estamos hablando de uno de los aspirantes a mejor juego del año en nuestra querida PS4.

La emperatriz ya no es infantil. El argumento nos sitúa quince años después de los acontecimientos de la primera entrega. El personaje protagonista del juego original, Corvo Attano, logró instaurar a Emily Kaldwin, la niña emperatriz de Dunwall, el universo ficticio del juego, en el poder. Su gobierno ha traído prosperidad al Imperio de las Islas, pero, justo al comenzar nuestra aventura en *Dishonored 2*, Emily es destronada. Recuperar la corona será el objetivo principal del juego, pero, esta vez, también podremos controlar a la propia Emily. Escogeremos protagonista, Corvo o Emily, tras el prólogo y completaremos la aventura sin poder cambiar de personaje entre niveles. Emily ha cambiado mucho desde la primera entrega, ha sido entrenada por Corvo en las artes del sigilo y, ahora, es una joven realmente letal. En la demo que pudimos jugar, Emily contaba con tres superpoderes. Gran alcance le permitirá teletransportarse rápidamente a otras zonas del escenario. Dominó nos dará la posibilidad de enlazar a varios enemigos (tienen que ser humanos) que correrán el mismo destino, de modo que, si dejamos inconsciente a uno, el resto también caerá. Paso sombrío »

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

COMO PODÉIS VER EN ESTOS ARTES CONCEPTUALES, *Dishonored 2* tendrá una ambientación soberbia, como sucedía con la primera entrega de la saga. La estética marinera seguirá muy presente y visitaremos escenarios absolutamente detallados. En esta ocasión, la acción se situará en Karnaca, una ciudad costera del Imperio. Su original estética, que mezclará elementos steampunk y victorianos con aires sobrenaturales, volverá a encandilarnos. Y eso por no hablar de su cuidado diseño de niveles, que aprovechará cada palmo de los escenarios para mostrarnos detalles únicos, en la línea de la saga *BioShock*.



■ La plaga de los afligidos de la primera entrega ha desaparecido, pero encontraremos algo parecido.

Emily Kaldwin y su guardaespaldas, Corvo Attano, serán los protagonistas, controlables, de esta entrega.

EMPERATRIZ DESTRONADA

LA HISTORIA DE *DISHONORED 2* sucede quince años después de los acontecimientos de la primera entrega. En el original, encarnábamos a Corvo Attano, el guardaespaldas de la futura emperatriz de Dunwall, Emily Kaldwin. La emperatriz actual, Jessamine Kaldwin, era asesinada y le echaban el muerto a Corvo, que debía huir y pasar desapercibido para lavar su nombre y devolver el trono a su legítima heredera.

EMILY HA REINADO TODO ESTE TIEMPO, llevando al Imperio de las Islas a una era de prosperidad no exenta de detractores. Nada más comenzar esta nueva aventura, asistimos a la usurpación del trono a manos de Delilah. Desde ese momento, Emily y Corvo lucharán por recuperar el trono de Emily y por acabar con el reinado de la malvada Delilah. Que se preparen, porque, durante estos años de paz y tranquilidad, Emily ha aprendido unos cuantos "trucos" con los que defenderse.



DELILAH COOPERSPOON. La usurpadora del trono, que ahora se hace llamar "su majestad Delilah Kaldwin", ya apareció en los DLC de la primera entrega de la saga.



ANTON SOKOLOV. El genial inventor y pintor ha perdido pelo con los años, pero sus habilidades creativas están intactas. Habrá que aprovecharlo.



EMILY KALDWIN. Su personalidad en *Dishonored* dependía de nuestras acciones y del nivel de caos, pero ha llegado el momento de que Emily actúe por sí misma.



JINDOSH. Es el objetivo que debemos eliminar en la misión La Mansión mecánica. Tiene retenido a Anton Sokolov en su prodigiosa vivienda.



Anton Sokolov es uno de los muchos personajes clásicos que veremos en esta nueva entrega.



Los extraños artilugios y poderes sobrenaturales del misterioso Forastero serán claves en la aventura.

convertirá a Emily en una especie de ente sigiloso que irá eliminando a los rivales mientras pasa inadvertida. Además, también sabemos que Emily contará con otros poderes en la versión completa del juego, como Doble fantasmal, que creará un doble de Emily para distraer a los enemigos; Nube de moscas de la sangre, que atacará a nuestro rivales con estos mortíferos insectos; y Transposición, que nos posibilitará intercambiarnos con nuestro doble fantasmal para despistar a nuestros rivales. Por si fuera poco, también dispondremos de un arsenal más que decente, con balas explosivas para nuestra pistola, dardos tranquilizantes para nuestra ballesta, granadas, espirales cortantes, minas aturdidoras o el corazón, el artilugio que nos permitirá localizar los objetos ocultos del mapa, como runas y talismanes de hueso, que repiten de la primera entrega.

Corvo Attano, por su parte, contará con sus clásicas habilidades, como Ralentí, Guiño, Posesión, Ataque voraz, Visión tenebrosa o Ráfaga. Además, también tendrá nuevas habilidades, como el Asalto con guiño (que lanza a los enemigos según terminamos de teletransportarnos), por ejemplo. Las diferencias entre

Las habilidades de los dos héroes serán muy distintas pero nuestra favorita, por lo novedoso, es Emily Kaldwin.

ambos personajes, en lo jugable, son bastante evidentes, aunque no tan grandes como nos habría gustado. Eso sí, en la demo, sólo teníamos tres habilidades disponibles para cada héroe, por lo que se entiende que las diferencias no fuesen bestiales. La libertad de acción, al contrario de lo que sucede en otros juegos que prometen algo parecido, sí que es "jugable". Arkane pone a disposición de los jugadores una serie de habilidades para los dos héroes protagonistas que nos permiten escoger el modo en el que queremos avanzar en la aventura. Así, combinándolas, las misiones se pueden afrontar de maneras muy distintas: con sigilo, a tiro limpio, explorando alternativas pacíficas... Además, el sistema de progresión será mucho más completo que en la primera entrega, con un árbol de habilidades que nos permitirá modificar el comportamiento de nuestros poderes para ajustarlos a nuestra forma de juego.

LIBERTAD DE JUEGO

LA LIBERTAD DE ACCIÓN es una de las promesas más repetidas en la industria. Muchos juegos aseguran ofrecer una libertad total para los jugadores, pero, muchas veces, descubrimos que la supuesta libertad se limita a ir de un punto a otro del escenario a nuestro aire o a completar las misiones en el orden que prefiramos. Esta nueva entrega de la saga, sin embargo, cumplirá con las promesas, como hemos podido comprobar al jugarlo. Tendremos decenas de herramientas y nosotros decidiremos cómo avanzar: con sigilo, a tiro limpio...



A LAS BRAVAS. Ya sea mediante las habilidades sobrenaturales de nuestros héroes o a tiro limpio, siempre podemos abrirnos paso arrasando todo.



CON SIGILO. Estudiar los movimientos de los enemigos desde la seguridad de una esquina es básico para poder infiltrarnos sin ser vistos.



ARSENAL. Nuestro equipamiento incluye joyas como las granadas, las balas explosivas, las espirales cortantes, los dardos tranquilizantes...



EN PLAN NO LETAL. Podemos acabar el juego sin matar a nadie, porque siempre hay una forma no letal de incapacitar a los objetivos principales.





Los enemigos podrán detectarnos con mucha más facilidad que en el juego original. Habrá que ir con mucho cuidado.

De esta manera, en muchas ocasiones, los poderes tendrán una versión letal y otra no letal. Esto es un gran acierto, porque uno de los problemas de *Dishonored* era que, si jugábamos sin matar a nadie, desaprovechábamos muchas de las habilidades sobrenaturales de Corvo, lo que hacía que la jugabilidad se volviese algo más repetitiva.

El sistema de caos volverá con grandes novedades, como varios tipos de estado para los enemigos de forma aleatoria en cada partida. Así, habrá personajes "amigables", culpables y asesinos. De este modo, acabar con los enemigos de instinto asesino sumará menos puntuación a la medida de caos que si vamos aniquilando personajes "inocentes". Pero es que este *Dishonored 2* será mucho más. La dificultad, algo baja en el juego original, ha sido rediseñada para que los enemigos nos detecten con mayor facilidad. El diseño de niveles, y eso que sólo hemos podido ver uno (La Mansión mecánica), nos ha parecido absolutamente brillante. Cada palmo del escenario tiene una utilidad, ya sea para encontrar nuevos caminos u objetos ocultos o para aprovecharlos e incapacitar o asesinar a nuestros rivales con cierta ventaja. La genial dirección artística terminará de redondear una aventura que, por lo que hemos visto hasta ahora, promete convertirse en uno de los grandes juegos del año para PS4. Sólo por contemplar el diseño de los edificios, los interiores de las casas, los pósters, los elementos decorativos, las maquinarias steampunk... ya estaríamos dando vueltas por los escenarios durante horas. Nuestro primer contacto con *Dishonored 2*, de esta forma, no ha podido ser más positivo. El cóctel jugable y visual que está preparando Arkane Studios tiene, con lo poco que hemos visto, todos los ingredientes necesarios para convertirse en una aventura inolvidable que estamos deseando saborear.

Arkane nos ofrecerá un cóctel visual y jugable que promete convertirse en uno de los mejores juegos del año en PS4.

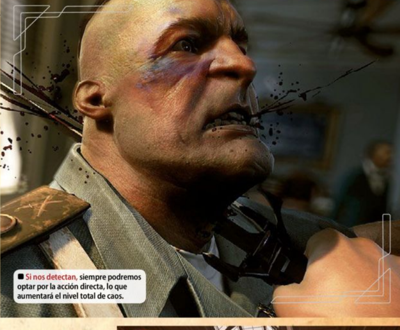


El diseño de niveles será soberbio, con unos escenarios que ofrecerán múltiples opciones.









Si nos detectan, siempre podremos optar por la acción directa, lo que aumentará el nivel total de caos.

LUCHANDO CON LOS PODERES DEL FORASTERO

ESTE MISTERIOSO PERSONAJE, al que ya vimos en la primera entrega, es el que nos otorga la marca del Forastero, que, a la postre, se traduce en contar con poderes sobrenaturales. Sus intenciones, pese a estar relacionado de algún modo con las ballenas, no parecen del todo claras, ya que ha regalado poderes a personajes de toda calaña, como la mismísima Delilah, la usurpadora del trono. Al igual que sucedía con Corvo Attano en la primera entrega, Emily también ha sido "bendecida" con una buena cantidad de habilidades especiales que la convierten en una peligrosa arma. ¿Arma letal o no? Eso depende de ti.



Gran alcance teletransportará a Emily hasta un punto alejado del escenario. Perfecto para explorar.

Paso sombrío transforma a Emily en una suerte de ente que pasa desapercibido entre los enemigos.

Ralentí nos permite ralentizar la acción para desaparecer de la vista o eliminar a los enemigos.





La nube de moscas de la sangre acabará con nuestros enemigos desde la seguridad de la distancia.

ES EL TURNO DEL MEJOR ROL JAPONÉS

FINAL FANTASY XV®

Hemos tenido que esperarlo diez años, pero el 29 de noviembre *Final Fantasy XV* llega con la misión de colocar de nuevo a esta saga en lo más alto del Olimpo del rol en consola. ¿Lo logrará?

COMBATES CON MUCHAS POSIBILIDADES

En *Final Fantasy XV* contaremos con un intuitivo menú desde el que podremos equipar a nuestros chicos con hasta cuatro armas diferentes que usarán en las peleas en tiempo real. Pero como no sólo de armas vive el hombre, las magias están disponibles para ser usadas el cualquier momento. En esta ocasión el uso de la magia está restringido, pues necesitamos acumular suficiente energía natural para utilizarla (si vemos rocas volcánicas le extraemos el poder del fuego para usar Piro, por ejemplo). También nos podemos equipar con ítems que nosotros mismos hemos creado mediante una de las opciones del menú: bombas de hielo, de rayo, cegadoras... Dependiendo de los objetos que usemos nos saldrán unos ítems u otros.



Los menús de *FFXV* son bastante intuitivos. Podremos equiparnos con hasta 4 armas.


FFXV será una enorme aventura planteada en un mundo abierto con misiones principales y secundarias.





Final Fantasy XV ha tenido un largo y tortuoso desarrollo, incluyendo un cambio de director: empezó estando al frente Tetsuya Nomura y finalmente le dieron la batuta a Hajime Tabata.

PS4 SQUARE ENIX | ROL | 29 DE NOVIEMBRE

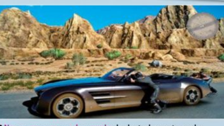
Se anunció en 2006 como *Final Fantasy Versus XIII* y, tras un tortuoso desarrollo, acabó siendo la decimoquinta entrega canónica de la saga. Tras 10 años de espera, el mes que viene por fin podremos disfrutar de *Final Fantasy XV*, el juego que está llamado a devolver a la saga al Olimpo de los J-RPG.
Su historia nos presenta al joven príncipe Noctis, que debe partir de inmediato con sus amigos (Prompto, Ignis y Gladiolus) para ir hasta donde el monarca se casará con Luna. A bordo del Regalia, el coche de la familia real, los chicos disfrutan de su viaje entre risas y bromas pesadas. Desgraciadamente, pronto descubren que su país ha sido invadido y que tanto a Noctis como al Rey se les ha dado por muertos. Sorprendidos y abatidos por la noticia, deciden poner rumbo a casa para ver de primera mano todo lo que allí está sucediendo.

Una aventura con muchas posibilidades

Así arranca una historia repleta de giros y sorpresas, con una duración que superará las 50 horas. Su protagonista será Noctis, aunque cada uno de sus amigos tiene un capítulo propio vía DLC, que están incluidos en el pase de temporada. Al igual que el resto de títulos de la saga, *Final Fantasy XV* se apoya en dos grandes pilares: exploración y combates. Centrándonos en los combates, Square Enix prescinde del clásico sistema por turnos para traernos combates en tiempo real muy parecidos a lo que hemos visto anteriormente en *Kingdom Hearts*. Este sistema, que al principio puede resultar algo complicado de controlar debido a los numerosos elementos que ofrece, es un paso hacia adelante en la franquicia que le sienta de lujo al viaje de Noctis. Un Noctis que puede portar hasta cuatro armas distintas e intercambiarlas con sólo apretar uno de los botones de la cruceta. De esta manera se pueden encadenar combos con gran facilidad. La variedad de armas (espadas largas, hachas, lanzas, etc.) es tan extensa como estrategias se pueden idear durante el tiempo que dure el combate. »

TÚ DECIDES CÓMO VIVIR LA AVENTURA

A lo largo del viaje se nos presentan muchas opciones. Una de ellas es cómo queremos administrar nuestro dinero, si gastándolo en hoteles y moteles para dormir bajo techo o bien hacer noche en alguno de los lugares habilitados para acampar. Si decidimos esta última opción (la más barata), habrá que ayudar a Ignis a preparar el menú de esa noche. Un menú compuesto por los ingredientes que hemos recolectado durante el día a través de la caza de monstruos.


Nos moveremos por el mapeado al volante de nuestro coche Regalia. Pero ojo, si nos quedamos sin gasolina, nos tocará empujarlo.


Las conversaciones no serán decisivas en la trama, pero sí pueden ser clave a la hora de recibir o no recompensas.

FFXV mezclará un elementos fantásticos y "medievales" con muchos otros más actuales y contemporáneos, dando lugar a una curiosa mezcla que le otorga personalidad.

Sus gráficos nos dejarán sin aliento, aunque en este último contacto con el juego hemos detectado defectos como "popping" que esperamos ver solucionados en la versión final.

El resto del grupo estará controlado por la consola, y nos ayudarán dándonos cobertura o sanándonos. Aunque podremos darles órdenes específicas, como indicarles que realicen una acometida especial para derrotar más fácilmente al enemigo o atacar junto a ellos en un remate especial muy poderoso. Cada aliado, además, tiene sus armas y habilidades.
Al término de cada contienda, aparte de recibir dinero y objetos, conseguiremos experiencia, la cual se acumula hasta que llegamos a una zona segura donde poder descansar y "asimilarla". Esto significa que no vamos subiendo de nivel conforme derrotamos enemigos, sino que no será hasta que hagamos noche cuando dicha experiencia se haga palpable en nosotros. Es por ello que lo más aconsejable es ir con pies de plomo y descansando cada cierto tiempo en las zonas habilitadas para ello, es decir, hoteles/moteles o tiendas de campaña.

Una "road movie" en clave de rol

Para poder costearnos el viaje (gasolina, lugares donde dormir, comida...) es esencial aceptar las misiones que se nos van planteando. Estas pueden ser principales (relacionadas con la historia) y secundarias. En ellas se nos pide derrotar a un determinado monstruo que hace la vida imposible a los vecinos, llevar determinado objeto de un lugar a otro, etc.
A bordo del Regalia vamos visitando todos los rincones de este enorme escenario mientras escuchamos en la radio los temas más conocidos de anteriores títulos de la franquicia *Final Fantasy*. Nos podemos mover tanto de forma automática (escogiendo previamente el punto de salida y de destino) como manual, aunque la conducción es todo un reto, ya que el control del coche es... peculiar. Aparte, debemos estar pendientes del depósito, porque como nos quedemos sin gasolina toca empujar el coche hasta la estación de servicio más cercana.
Gráficamente el juego es un espectáculo visual que logra sorprender en todo momento, pues los escenarios rezuman color y vida por los cua-

DIFERENTES EDICIONES PARA UNA ÚNICA FANTASÍA

Cinco son las ediciones que podremos encontrar del juego. Además de la simple, es decir, que incluye únicamente el juego, tendremos la Day One Edition que traerá consigo contenido descargable adicional como la Espada Masamune. También estará disponible la Special Edition que, aparte de todo lo anterior, vendrá con un steelbook exclusivo; la Deluxe Edition se completa con el Blu-ray de la película "Kingsglaive Final Fantasy XV". Por último, la Ultra Collector's Edition, exclusiva de la web de Square Enix, incluye todo lo anterior más una figura de Noctis, un libro de ilustraciones de casi doscientas páginas y la serie de animación de seis episodios "Brotherhood: Final Fantasy XV". Limitada a 30.000 unidades en todo el mundo y a un precio de 269,99 dólares, ya no es posible reservarla...

DAY ONE EDITION
Incluye la mítica espada Masamune como contenido descargable. Y la carátula es reversible (la otra es más "clásica").

DELUXE EDITION
Un precioso steelbook, disco adicional con la peli "Kingsglaive: FFXV" y jugoso material descargable atuendo extra, espada masamune y otra carrocería para Regalia.





Cada miembro del grupo tiene sus "especialidades": Noctis pesca, Ignis es un gran cocinero... Podremos subirlas de nivel.



NO ESTÁS SOLO

Final Fantasy XV es un juego en el que una de sus enseñanzas principales es hacernos ver que no estamos solos, que siempre tendremos a alguien a nuestro lado para ayudarnos y apoyarnos. Bien sean nuestro familiares o amigos, nunca debemos pensar que no tenemos a nadie con nosotros. Esto se ve, además de en la canción principal del juego (Stand by Me) y en las acciones del grupo de chicos durante la aventura, pues están pendientes los unos de los otros, impidiendo que alguien salga herido.



Final Fantasy XV exaltará valores como la amistad o el amor paternal. Eso sí, todo muy "japonés"...



Manejaremos solo a Noctis, aunque habrá un capítulo dedicado a cada uno de sus amigos. Eso sí, serán DLC

Una extensa historia aderezada con un desarrollo que ofrece libertad, exploración y acción son los elementos principales de *Final Fantasy XV*.



Los combates son en tiempo real, pero repletos de alternativas. Podremos dar órdenes a nuestros compañeros.

tro costados. Realista y cuidado al detalle, los diseños de los personajes son otro de los puntos importantes en el apartado técnico. Un apartado técnico que nos presenta un mundo inmenso que podemos recorrer con libertad. Eso sí, en la beta que hemos probado hemos visto "popping", tanto mientras corremos como al viajar a bordo del Regalia . Y los tiempos de carga son demasiado extensos y entorpecen un poco la experiencia. Esperamos que estos fallitos se solucionen de cara a la versión final.

Una banda sonora perfecta

En lo que respecta a la banda sonora, es preciosa. Simplemente maravillosa. Compuesta por Yōko Shimomura (*Kingdom Hearts*), los temas que vamos escuchando a lo largo del viaje encajan a la perfección con lo que se muestra en pantalla. Incluso, a veces, le roban protagonismo a la parcela visual. Eso sí, *Final Fantasy XV* no llegará doblado al castellano. Podremos escuchar las voces en inglés u optar por las voces originales en japonés . Por supuesto, los textos sí estarán en castellano. El 29 de noviembre será el día en que la decimoquinta Fantasía Final llegue para quedarse. ¿Has elegido ya tu edición de las cinco opciones que hay? Si elegiste la Ultimate Collector's Edition, esperamos que la reservaras en su día porque si no, lo tienes difícil...



SPECIAL EDITION
Cuenta con un steelbook exclusivo (inspirado en el amor paternal) y la espada Masamune como DLC.





ULTIMATE COLLECTOR´S EDITION
Aparte de todo el material de las ediciones "pequeñas", incluye otro disco con la BSO y otro con la serie de animación "Brotherhood", un libro de arte de 192 páginas y la figura PlayArts de Noctis. Las 30.000 unidades ya están todas reservadas.

REMASTERIZAC
LO MEJOR DE PS3 EN PS4

LAS MEJORES EDICIONES DE LOS MEJORES JUEGOS

¿Te has perdido alguno de los éxitos de PS3 o PS4? No te preocupes que siempre hay una segunda oportunidad, en este caso en forma de remasterizaciones o ediciones GOTY que, en la mayoría de los casos, llegan con mejoras y extras.

PS4 | BETHESDA | ROL | 28 DE OCTUBRE | 59,95 €

TES V: SKYRIM SPECIAL EDITION

Sin duda uno de los juegos de rol más mastodónticos de la pasada generación fue *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Mientras esperamos a que Bethesda se decida a anunciar la largamente rumoreada sexta entrega, tenemos dos opciones: sumergirnos en el MMORPG *The Elder Scrolls Online* (cuya versión GOTY comentamos también en este mismo reportaje) o bien decantarnos por redescubrir *The Elder Scrolls V: Skyrim*, que llega a PS4 con una *Special Edition* repleta de mejoras. Todo un reto para un juego que se lanzó en 2011. En palabras de Pete Hines, uno de los máximos responsables de Bethesda, "nuestra idea principal ha sido intentar mejorarlo todo y hacerlo tan "next gen" y apropiado para las nuevas consolas como sea posible".
Así pues, *TES V: Special Edition* incluye el juego y todas las expansiones y complementos que salieron en su día, pero potenciados con efectos gráficos renovados: rayos crepusculares volumétricos, reflejos en tiempo real, profundidad de campo dinámica... Además, esta edición también permitirá "mods". Esperamos que en PS4 no den los problemas que han dado en *Fallout 4*...

LAS MEJORES REMASTERIZACIONES YA DISPONIBLES



GTA V en PS4 es todo un ejemplo de cómo debe hacerse una remasterización. Además de optimizaciones técnicas incluyó novedades de peso como poder jugarlo en vista subjetiva.



THE LAST OF US REMASTERIZADO Uno de los grandes de PS3 a 1080 p y con todos los extras: el DLC *Left Behind*, 8 mapas multijugador, un modo de dificultad extra y el "Cómo se hizo".



TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION fue una de las primeras remasterizaciones de PS3 que tuvo PS4. Se notó en detalles como el fuego, el pelo de Lara...



DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN incluye todos los DLC, nuevos desafíos (se ha replanteado la posición de los enemigos) y es más fluido (a 60 fps).

CIONES

Aunque a veces sean acusadas de ser meros "sacacuartos", lo cierto es que las remasterizaciones son la mejor forma de disfrutar de algunos de los mejores éxitos de PS3 en PS4 si no los jugaste en su día. Y además muchas veces llegan con extras que las hacen realmente irresistibles.



Skyrim llega a PS4 con mejoras y todos sus DLC pero a un precio nada remasterizado: 60 eurazos.







La recreación de elementos como el fuego o el agua ha sido mejorada en esta remasterización.

PS4 | NORDIC GAMES | AVENTURA | 28 DE OCTUBRE | 19,99 €

DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION

Casi un año después de *Darksiders II: Deathinive Edition* (que supuso el relanzamiento de las andanzas de Muerte pero ahora en PS4 a 1080 p, con mejoras en la iluminación y las sombras y todo su contenido adicional), Nordic Games prepara la correspondiente remasterización de la primera entrega de la saga. Con un subtítulo igualmente "creativo", *Darksiders: Warmastered Edition* nos pondrá de nuevo en la piel de Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis en una aventura de acción que lucirá más espectacular que nunca (resolución nativa 1080 p y 60 fps para la versión de PS4) y con un montón de optimizaciones bajo el brazo, como mejoras en el renderizado (algunos elementos han sido desarrollados desde cero) y en las sombras, además de duplicarse la resolución de las texturas.





Guerra luce mejor que nunca en PS4 (a 1080 p y 60 fps).

PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 2 DE DICIEMBRE | 29,99€

RESIDENT EVIL 4, 5 Y 6

Ya están disponibles en el Store, pero Capcom ha confirmado que *Resident Evil 4, 5 y 6* saldrán también en formato físico. Cada juego costará 29,95 euros y, además de las consabidas optimizaciones técnicas, todos tendrán los contenidos adicionales incluidos en el disco. *RE4* incluirá extras como el modo Mercenarios o el epílogo *Separate Ways*. *RE5* tendrá los episodios *Desperate Escapes* y *Lost in Nightmares*. Y *RE6* incluirá todos los mapas y modos multijugador lanzados después, como Asedio o Supervivientes.



Cada juego costará 29,95 euros y todos tendrán los contenidos extra incluidos en sus respectivos discos.



DISHONORED: DEFINITIVE EDITION es el mejor aperitivo ante la llegada de *Dishonored 2*. Incluye todos los DLC y optimizado a 1080 p (el original iba a 720 p).



SAINTS ROW IV THE RE ELECTED & GAT OUT OF HELL es el mismo "despiporre" que en PS3 pero con todas las expansiones "en el mismo paquete" y a 1080 p. Muy divertido.



SLEEPING DOGS: DEFINITIVE EDITION trae los 24 DLC (incluyendo las expansiones *El Año de la Serpiente* y *Pesadilla en North Point*) y no pocas mejoras.

GOD OF WAR III REMASTERIZADO luce más espectacular en PS4 (1080 p) e incluye el modo Foto que permite guardar, editar y compartir fotos.

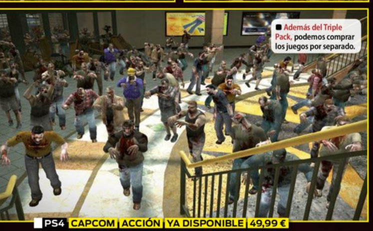


COLECCIONES REMASTERIZADAS

¿Hay algo mejor que un éxito de PS3 remasterizado y con extras para PS4? Pues una colección de éxitos remasterizados. Más juegos en el mismo paquete.







Además del Triple Pack, podemos comprar los juegos por separado.

PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 49,99 €

DEAD RISING: TRIPLE PACK

Con motivo del décimo aniversario de la serie, Capcom ha reunido sus *Dead Rising, DR 2* y *DR: Off The Record* en un triple pack para PS4 que, eso sí, sólo está disponible en formato digital. Así pues, prepárate para machacar cientos de zombis de las formas más creativas y descacharrantes que se te ocurran en una singular contrarreloj que sigue pareciéndonos muy divertida. Y éste es el principal argumento para hacernos con estas remasterizaciones, porque más allá de los 1080 p y 60 fps, no hay más extras. De hecho, faltan los DLC de *DR2 Case Zero* y *Case West*, en su día exclusivos de Xbox 360.



PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 17 DE NOVIEMBRE | S/C

ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION

Ya avanzábamos en el número anterior que se rumoreaba muy fuerte este pack y Ubisoft ya lo ha confirmado. Finalmente este otoño sí tendremos *Assassin's Creed*, en concreto tres de las entregas más aclamadas por los fans: *Assassin's Creed II, La Hermandad* y *Revelations*. La trilogía protagonizada por Ezio Auditore que nos sumergió en el Renacimiento italiano y que llevó a visitar ciudades de la época como Florencia, Venecia, Roma y Constantinopla. Sus creadores prometen mejoras en el apartado técnico (1080 p) aunque ya se han confirmado los 30 fps en PS4. Incluirá las tres aventuras y todo el contenido extra para un jugador (nada de multijugador) y dos cortos sobre la vida de Ezio: AC: Lineage y AC: Embers. El aperitivo perfecto antes del estreno de la peli el 21 de diciembre.



Incluye los tres *AC* de Ezio y dos cortos sobre la vida de este personaje.



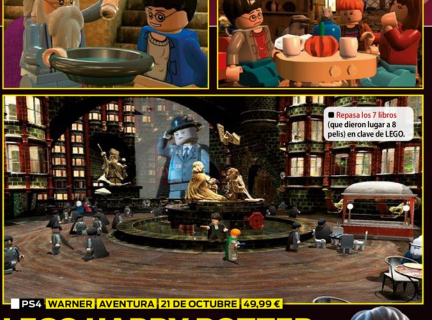
BioShock: The Collection incluye dos discos y buenos extras.



PS4 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP | YA DISPONIBLE | 49,99 €

BIOSHOCK: THE COLLECTION

Si todavía queda alguien que no se haya sumergido en la decadente ciudad de Rapture y/o que no haya subido a los cielos de Columbia (o si queremos repetir esta inolvidable experiencia), 2K Games nos lo pone fácil con este recopilatorio que reúne en un disco los dos primeros *BioShock* y en otro disco *BioShock: Infinite*. Incluye todos los extras que se lanzaron en su momento: Museo de las Ideas Huérfanas en el primer *BioShock:* Pruebas de Protector y Guarida de Minerva en el segundo; y Enfrentamiento en las Nubes y Panteón Marino para *Infinite*, que además incluye ropa y equipo extra para Booker. También se pueden desbloquear comentarios de Ken Levine (director y guionista de *BioShock* y *BioShock Infinite*) acerca de la creación de este universo. Y gráficamente lucen a 1080 p y 60 fps, aunque con frecuentes caídas en el "frame rate"...

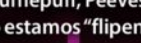

Repasa los 7 libros (que dieron lugar a 8 pelis) en clave de LEGO.

PS4 | WARNER | AVENTURA | 21 DE OCTUBRE | 49,99 €

LEGO HARRY POTTER COLECCIÓN



El 18 de noviembre se estrenará la película "Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos" y, para aprovechar el tirón de la misma, además del correspondiente pack de *LEGO Dimensions*, Warner va a lanzar *Colección LEGO Harry Potter*, un pack que reúne los dos juegos que cubren los siete libros y las ocho pelis (divididos, como recordaréis, en dos entregas: *LEGO Harry Potter: Años 1-4* y *Años 5-7*. Incluye mejoras en entornos e iluminación y efectos visuales optimizados, aparte de dos packs de contenidos descargables: 10 personajes adicionales (como Godric Gryffindor, Helga Hufflepuff, Peeves o Rowena Ravenclaw) y 5 hechizos extra. Nosotros lo estamos "flipendo".








Incluirá *Arkham Asylum* y *Arkham City* con todos sus DLC.

PS4 | WARNER | AVENTURA | 21 DE OCTUBRE | 49,99 €

BATMAN: RETURN TO ARKHAM

El regreso del Caballero Oscuro ya debía haberse producido, pero Warner decidió retrasarlo porque no estaban contentos con la calidad final del producto. Finalmente el 21 de octubre saldrá a la venta *Batman: Return to Arkham*, un pack que incluirá *Batman: Arkham Asylum* y *Batman: Arkham City*, así como todos los extras de las ediciones Juego del Año y todos los contenidos descargables publicados. Remasterizado por Virtuos utilizando Unreal Engine 4, prometen mejoras en modelados, texturas y efectos de luces y sombras. Lástima que se haya quedado fuera *Batman: Arkham Origins* (recordemos que no lo desarrolló Rocksteady sino Warner Montreal). Costará 49,95 eurazos.



YA DISPONIBLES


Disfruta de los tres primeros *Uncharted*... aunque sin multijugador.

PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 34,99 €

THE NATHAN DRAKE COLLECTION

SI TE LOS PERDISTE EN PS3, con *The Nathan Drake Collection* puedes disfrutar de los tres primeros *Uncharted* a 1080 p, gracias al buen trabajo en la remasterización de Bluepoint Games (auténticos expertos en la materia). Además, si quieres podrás jugarlos en inglés y escuchar la voz de Nolan North en lugar de la de Roberto Encinas como Nathan Drake.


Incluye *Borderlands 2* y *The Pre-Sequel* y conserva sus opciones multijugador.

PS4 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP | 59,99 €

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA

ESTA COLECCIÓN TAN GUAPA incluye *Borderlands 2* y *Borderlands: The Pre-Sequel*, con todos sus DLC. Cientos de horas de juego en total que podrás compartir con hasta 3 amigos más, tanto a pantalla partida como Online, una opción que los remasterizados suelen dejarse fuera, aunque tratándose de *Borderlands* no tendría sentido ya que es lo mejor del juego). Eso sí, los completistas echarán en falta el primer *Borderlands*.


Los dos *Metro* son dos shooters con una ambientación única.

PS4 | DEEP SILVER | SHOOT'EM UP | 29,95 €

METRO REDUX

EL PACK INCLUYE DOS JUEGOS (*Metro 2033* y *Metro: Last Light*) además de todos sus contenidos descargables (que dan para más de 10 horas de juego adicional), por 29,95 euros. Eso sí, en el Store también puedes decantarte por comprar las remasterizaciones por separado (a 19,95 euros cada una). Una gran ocasión de volver a disfrutar de dos shooters con una ambientación opresiva que ahorran corren a 60 fps.

EDICIONES GOTY

Las llamadas "ediciones GOTY" o, en castellano, "Juego del Año" son las ediciones más completas de los éxitos del año anterior que llegan con todos sus contenidos descargables y, en muchos casos, con extras que lo convierten en la mejor edición del bombazo de turno.

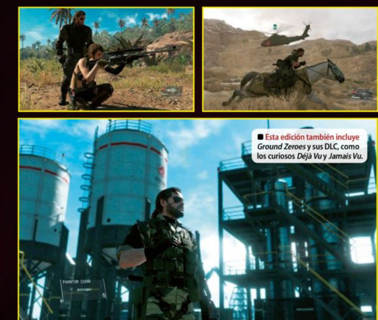
PS4 | MERIDIEM GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 49,99 €

TROPICO 5 COMPLETE COLLECTION

Uno de los mejores juegos de estrategia de gestión que podemos jugar en nuestras PS4 es *Tropico 5*. En el juego de Kalypso, como recordaréis, asumíamos el papel del Presidente de una isla caribeña y en nuestra mano estará cómo construirla, gestionarla y gobernarla durante las distintas etapas históricas para encontrar su lugar en el mundo, superando guerras mundiales, periodos de depresión... desde el siglo XIX al siglo XXI. Esta edición contiene el juego original y sus dos expansiones (*Espionage* y *Waterborne*) y además de 10 DLC (como Mad World, Generalissimo, Joint Venture o Inquisition). Y conserva su modo multijugador Online para hasta cuatro jugadores (tanto cooperativo como competitivo). Y todo a un precio a prueba de políticos corruptos: 49,95 euros la edición física.



La edición más completa de *Tropico 5* no renuncia al multijugador.

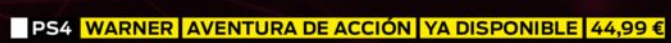


Esta edición también incluye *Ground Zeroes* y sus DLC, como los curiosos *Déjà Vu* y *Jamais Vu*.

PS4 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 39,99 €

MGSV: THE DEFINITIVE EXPERIENCE

Sin duda, *Metal Gear Solid V* fue una de las aventuras más controvertidas de 2015. Tras un prólogo de lo más esperanzador (*Ground Zeroes*), *The Phantom Pain* estaba llamado a ser el juego que pusiera el broche de oro a la saga *MGS*. Pero un desarrollo caro y repleto de problemas (que terminó con la salida de Hideo Kojima de Konami) acabó pesándole mucho. Esta edición incluye *Ground Zeroes* (que como recordaréis, en su día se vendió aparte), *The Phantom Pain* y sus 39 DLC, incluidos los argumentales (como *Déjà Vu* y *Jamais Vu*) y los de las armas y objetos para *Metal Gear Online*. Eso sí, ni rastro de la Misión 51...



BATMAN ARKHAM KNIGHT GOTY

El Caballero Oscuro vuelve a planear sobre PS4 con la edición más completa de *Batman Arkham Knight*. En ella volveremos a surcar las oscuras calles de Gotham al volante de nuestro potente y sumamente destructivo Batmóvil para enfrentarnos contra el misterioso villano que da nombre al juego, en una trama llena de sorpresas en la que tienen cabida muchos más enemigos del hombre murciélago. Y más tratándose de esta edición, que incluye todos los contenidos que ofreció en su día el pase de temporada (accederemos a estos contenidos mediante un código de descarga digital), desde los "skins" alternativos para Batman y su vehículo, a todos los Desafíos Luchador contra el Crimen y los niveles extra dedicados a otros personajes como La Venganza de Catwoman o el Pack de Historias de Harley Quinn. ¡Brutal!



BAK GOTY incluye la aventura y los contenidos del pase de temporada.







The Witcher III GOTY ofrece una barbaridad de horas de juego.

PS4 BANDAI NAMCO | ROL | YA DISPONIBLE | 44,99 €

THE WITCHER III: GOTY

Con más de 250 premios, *The Witcher III* es el juego más galardonado de 2015 y el que puede lucir con más justicia la etiqueta de "Juego del Año". El gigantesco juego de rol de CD Projekt nos conquistó a todos gracias al carisma de sus protagonistas, su elaborada trama y unas misiones secundarias en las que daba gusto perderse. Pues ya está a la venta *The Witcher III: Wild Hunt GOTY*, que además de la aventura original incluye todos los DLC que el estudio polaco nos ha ido regalando tras el lanzamiento original y las dos ENORMES expansiones de pago, *Hearts of Stone* y *Blood & Wine*, que suponen decenas de horas de juego adicional. Y lo mejor de todo es que dichas expansiones vienen incluidas en el propio disco (nada de códigos de descarga), lo que le hace ser un caramelo aún más apetecible para los "completistas".

PS4 BETHESDA | ROL | DISPONIBLE | 59,95 €

THE ELDER SCROLLS ONLINE: GOLD EDITION





Juega con o contra multitud de jugadores en este MMORPG.



Si aún no te has sumergido en el juego de rol multijugador masivo online (o, como dicen los ingleses, MMORPG) ambientado en el mundo de *The Elder Scrolls*, Bethesda te lo pone fácil con esta *Gold Edition*. Por 59,95 euros puedes hacerte con ella en formato físico y disfrutar de todo el contenido original (cientos de horas de aventuras por todo Tamriel, solos o en compañía). Además, incluye los cuatro paquetes de contenido descargables (Imperial City, Orsinium, Thieves Guild y Dark Brotherhood), con más de 40 horas de tramas adicionales con cuatro zonas inéditas y nuevos enemigos y objetos. Y para terminar, trae una montura (un caballo palomino) y 500 crowns para gastar en la tienda del juego (sólo para cuentas nuevas). ¿Te animas a probarlo?

YA DISPONIBLES



Incluye la expansión *Antiguos Cazadores* y nuevas armas y trajes.

PS4 SONY | ROL DE ACCIÓN | 49,99 €

BLOODBORNE GOTY

BIENVENIDO, QUERIDO CAZADOR, a la edición más completa de otro de los mejores juegos de 2015. Otra maravilla de From Software que salió de la chistera de Hidetaka Miyazaki (creador de la saga *Souls*) en exclusiva para PS4. Esta edición contiene el juego original y su única expansión, *Antiguos Cazadores*, en la que exploramos nuevas zonas con sus nuevos jefes finales y un buen puñado de armas de nuevo cuño. Tuvo una distribución bastante limitada en España.



La edición GOTY trae todos los DLC.

PS4 WARNER | ROL DE ACCIÓN | 39,99 €

SOMBRAS DE MORDOR GOTY

LLEGÓ SIGILOSO COMO UN MONTARAZ y se hizo con más de 50 premios en 2014. Además de la aventura original, trae las misiones extra Señor de la caza y El Señor de la Luz, 4 modos Desafío (prueba de poder, de velocidad, de sabiduría y desafío eterno), las 5 misiones de bandas, 4 runas y aspectos adicionales (montaraz oscuro, señor de la guardia...) para nuestro protagonista.



Zombis y parkour se dan la mano en esta divertida aventura para 4 jugadores.

PS4 WARNER | ACCIÓN | 44,95 €

DYING LIGHT: ENHANCED ED.

ESTA EDICIÓN MEJORADA trae la aventura original y todos sus DLC incluyendo la última expansión llamada *The Following*, que añade un buggy personalizable, nuevas armas y 10-12 horas de juego extra. Curiosamente, ahora mismo está más barata la edición física que la digital.

NOVEDADES

Play manía

PÁGINA 38

RISE OF THE TOMB RAIDER

Lara Croft ha tardado un año en regresar a PS4 tras su aventura en Xbox One. Eso sí, esta versión es igual de divertida, pero más completa.

PÁGINA 44

» Dragon Quest Builders. Imagínate un *Minecraft*, pero con la estética, el humor y la magia de *Dragon Quest*. Una combinación de sandbox y juego de rol que te atrapará, aunque no te guste el juego de Mojang y que, incluso, te hará olvidarlo.

PÁGINA 46

» NBA 2K17. La saga de 2K Sports lleva varios años seguidos siendo el mejor juego deportivo de la temporada, pero los chicos de Visual Concept no se conforman y cada año se superan a sí mismos. Es una delicia disfrutar de este simulador de baloncesto.

PÁGINA 48

» XCOM 2. Un gran juego de estrategia, de lo mejor de PS4, que resulta divertido y absorbente, pese a los fallos que arrastra por ser un port de PC. Aun contando con ellos, sigue siendo un juego que los fans del género no deben dejar escapar.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Si te gustan los videojuegos, así en general, estás de enhorabuena, porque este mes vas a tener variedad para elegir. Las aventuras tienen una protagonista que siempre acapara todas las miradas, Lara Croft. Su regreso a PS4 resulta tan espectacular como esperábamos. Pero, si buscas un enfoque más sigiloso y no te importa dejarte atrapar por los indies, deberías echarle un ojo a *Aragami*. Para los apasionados del deporte, hay de todo, hasta velocidad sobre dos ruedas, con *Ride 2*, aunque el MVP es para *NBA 2K17*, que mejora, año tras año, una fórmula ya de por sí impecable. Pero hay más: estrategia de la buena con *XCOM 2*, aventura y construcción con *Dragon Quest Builders* e, incluso, aventuras gráficas (que vuelven a estar de moda) y un buen puñado de idas de olla a la japonesa. Qué lástima que no podamos decir qué tal *Mafia III* hasta el número que viene...

PS4

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emocionan.

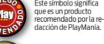
60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

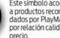
80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:













Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **CRYSTAL DYNAMICS**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**
Precio Legend Edition: **99,99 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 1-2 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO · Blu-ray: SÍ · Resolución: 1080 P

http://www.tombraider.com/



Lara es más madura y hábil, pero el frío entorno siberiano pondrá sus habilidades a prueba.

JUEGO Play RECOMENDADO

NUESTRA **LARA CROFT** YA SE HA HECHO MAYOR

Rise of the Tomb Raider 20º Aniversario

La arqueóloga más intrépida ha regresado con la continuación del "reboot" de *Tomb Raider*. Y, para celebrar los veinte años de la saga, llega cargada de regalitos...

El renacer de Lara con el anterior *Tomb Raider* pareció convencer a público y crítica por igual, así que las expectativas estaban muy altas con esta segunda entrega. Pasado el período de exclusividad (se lanzó hace un año para Xbox One, PC y 360), por fin disfrutamos de la nueva aventura de la arqueóloga en PS4. Este tiempo de espera ha servido para que el juego llegue con todos los DLC y contenidos extra de serie, de tal forma que, por el precio de un juego normal, tenemos un pack realmente completo. ¡Buena forma de celebrar el vigésimo aniversario de la saga!

El nuevo objetivo de Lara Croft es encontrar la Fuente Divina, un misterioso objeto que puede otorgar la inmortalidad al poseedor, para probar que el suicidio de su padre no fue en vano y que él estaba sobre la pista correcta. De hecho, esta entrega deja un poco de lado el "bautismo como aventurera" de la primera parte para centrarse en los fantasmas del pasado: la mala reputación de los Croft como perseguidores de quimeras, la soledad que vivió al perder a sus dos padres... Eso sí, no os preocupéis, porque la historia dista mucho de ser un melodrama. Aquí, encontraréis aventura de la buena, con búsqueda de tesoros, tiroteos, acrobacias y huidas imposibles. Básicamente, nos moveremos en dos entornos: una porción más corta en Siria y la principal, en los hostiles bosques de Rusia. Este segundo entorno, aunque nos invita a avanzar de forma lineal, tiene un mapeado abierto, para que exploremos a placer cuando queramos. Si dedicamos algo de tiempo a "cotillear" los entornos, podremos encontrar armas nuevas, mo-

UN **NUEVO MUNDO** POR EXPLORAR



1 **EL DESARROLLO PRINCIPAL** es bastante lineal, pero eso no quita para que esté plagado de cambios de ritmo: huidas, puzles, batallas...



2 **LA EXPLORACIÓN LIBRE** del mapeado permite encontrar reliquias, materiales, monedas o textos que amplíen nuestro dominio lingüístico.



3 **LAS TUMBAS OPCIONALES** proponen retos algo más complejos. Al superarlas, aprendemos movimientos "ancestrales" nuevos.



Podemos encontrar ciertos aliados que nos propondrán misiones secundarias con las que obtener jugosas recompensas.



La ambientación "aventurera" se consigue con planos cortos como éste, constantes en la historia principal. ¡Escorpiones, no!

» COMPAÑEROS DE VIAJE PARA LARA



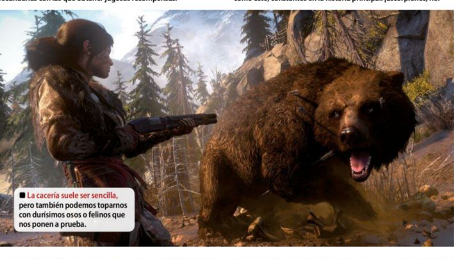
ANNA es la madrastra de Lara. Sigue apenada por la muerte de su padre y parece arrastrar alguna enfermedad...



JACOB conoce a Lara durante un encierro en el gulag ruso. Conoce la zona al dedillo, así que será un buen aliado.



SOFIA es miembro de la resistencia a los invasores que quieren la Fuente Divina. Defenderá el territorio a toda costa.



La cacería suele ser sencilla, pero también podemos toparnos con durísimos osos o felinos que nos ponen a prueba.





Dedicar algo de tiempo a la exploración de entornos secundarios ayuda a disfrutar de una aventura mucho más completa que "sólo" con lo principal.

nedas para comprar nuevos objetos, reliquias... También podemos cazar toda clase de animales, desde conejitos a enormes osos, con cuyas pieles podemos mejorar nuestra capacidad de munición, obtener un equipo más eficiente... Incluso hay mini-retos dentro de las propias misiones, como quemar pósters de propaganda o destruir ordenadores. Todo ello otorga puntos de experiencia. Con ellos, Lara sube de nivel y nos permite descender por su árbol de habilidades adicionales.

Las tumbas opcionales no faltan a su cita. Suelen ser pruebas cortas, pero con puzles de una dificultad algo superior a lo normal. Como ya es costumbre, esos puzles suelen basarse en la física del agua, el fuego, el balanceo de objetos... Si superáis las tumbas, además de un buen puñado de ítems, podréis conseguir movimientos especiales, llamados "ancestrales", que sólo se desbloquean en ese punto. Los puzles de esas zonas y las principales tienen una dificultad media, pero, si os atascáis en ese punto (o cualquier otro), podéis pulsar un botón para activar el instinto de supervivencia. Con él, se nos indica el siguiente punto al que ir y se ilumina cualquier objeto o parte del entorno importante. Esto es un arma de doble filo: facilita bastante la exploración, pero la pregunta es... ¿Lo facilita demasiado? Como su uso es opcional, depende de cada uno, pero la tentación es grande. De hecho, la dificultad del juego os hará morir alguna vez, pero no es particularmente alta, a poco que os preocupéis de mejorar las habilidades de Lara y les saquéis partido. Y, hablando de habilidades, la señorita Croft, aparte de ser una "Rambo" de cuidado, ha aprendido una buena ración de truquitos nuevos, tanto para la escalada (vais a tener que escalar un montón, creednos), como para la exploración y el combate. Así, podemos crear »



Los objetos arrojadizos son muy comunes y ayudan a eliminar a varios enemigos de un solo golpe. Si tenemos los materiales...



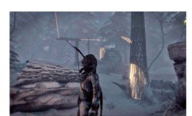
El piolet es nuestro mejor aliado en los saltos. Hay paredes que sólo se pueden escalar con él. Pulsa cuadrado en el momento justo.



Las tirolinas ayudan a avanzar rápidamente y, a veces, nos hacen protagonizar secuencias así de impactantes.


Las armas se pueden modificar o cambiar por otros modelos, para adaptarnos a enemigos blindados, rápidos...


Hay decenas de cofres y armarios donde encontrar extras jugosos. Para algunos, hace falta una ganzúa.


El instinto de supervivencia marca en amarillo todos los objetos que puedan ser útiles.


Lara se "agarra" de forma automática a las plataformas cercanas, pero toca mantener el equilibrio en puntos como éste.


Los efectos de iluminación y los modelos principales son donde más se luce el apartado gráfico.

Lara es mucho más versátil que en el juego anterior, pero también encontrará una mayor variedad de retos. La dificultad del modo estándar nunca es muy alta.

nuestra propia munición o bombas arrojadizas a partir de los materiales que encontremos e, incluso, podemos curarnos más rápido vendándonos con telas que hallemos. Además, invirtiendo en una tienda las monedas que encontremos, podemos hacernos con más habilidades, como un motor para ascender por las tirolinas. Otra remesa de habilidades incluye nadar, bucear y hasta aprender nuevos idiomas a base de leer murales. Si somos lo bastante duchos en ese idioma, podremos descifrar pistas sobre valiosos objetos escondidos. Por supuesto, además de la arqueología, los combates tienen un enorme peso en el avance. Contaremos con el arco, la pistola, el rifle y la escopeta, cada uno de ellos con numerosas variantes y ataques secundarios: flechas tóxicas, bombas de racimo...

Con todos estos ingredientes, *Rise of the Tomb Raider* tiene un ritmo frenético desde el principio, con lo que viviremos una aventura espectacular y divertida. Quizá, cuando estamos cerca del final de la aventura, estemos algo saturados de saltar y clavar el piolet en las paredes, pero, si os dejáis llevar por las misiones secundarias, tendréis diversidad a tope. Además, hay varios modos al margen de la aventura principal, dentro de la op-

CON MÁS **HABILIDADES** QUE NUNCA


1 LOS SALTOS se pueden solucionar creando una liana con flechas, atando una cuerda al piolet... Lara es más versátil con herramientas.


2 PODEMOS FABRICAR toda clase de objetos arrojadizos "al vuelo", si encontramos los materiales. También podemos curarnos rápido así.


3 LEER MURALES Y COLUMNAS en griego o ruso ayuda a encontrar ciertas pistas. Cuanto más leamos, más aumentará la maestría con ese idioma.



Los ataques sigilosos permiten acabar con los rivales de un plumazo. De hecho, Lara puede esconderse de forma más efectiva.

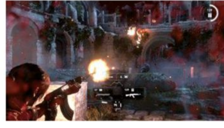


Hay más momentos del tipo "corre mientras todo se derrumba" que en la primera parte. ¡A ver esos reflejos con los saltos!



Los espectaculares edificios que encontramos alternan las estructuras militares con antiguos templos olvidados.





ción Expediciones. En ella, podemos repetir, contrarreloj y con tareas extra, misiones ya superadas, entrar en dificultades más altas, superar un modo oleada online... O disfrutar del contenido extra incluido en esta edición 20º aniversario. El más llamativo es la Mansión Croft, que, después de varios juegos, nos permite regresar a la icónica residencia de Lara. Allí, hay dos misiones: Lazos de Sangre nos hace explorar con calma la mansión en busca del pasado de sus padres. La pesadilla de Lara nos hace enfrentarnos a una invasión zombi. Ambos se pueden disfrutar con PlayStation VR. Además, tenemos las historias secundarias que se lanzaron originalmente como DLC: Baba Yaga nos lleva a un viaje psicotrópico contra una misteriosa bruja, con enfrentamientos y puzles; El amanecer de la fría oscuridad nos invita a superar unas complejas torres plagadas de puzles; El modo Resistencia (que se puede jugar en cooperativo) nos hace buscar objetos mientras sobrevivimos el mayor tiempo posible a base de abastecernos de comida y calor... Hay mucho, mucho más, como cartas que modifican la experiencia en esas partidas o decenas de trajes que cambian el look y otorgan habilidades.

El apartado técnico está a un nivel muy alto. Quizá no llegue a la excelencia de *Uncharted 4*, pero los edificios principales y los modelos de los personajes protagonistas son tremendamente espectaculares. A ese cóctel, hay que añadir un festival de explosiones, efectos climáticos, incendios... Todo está pensado para crear una experiencia cinematográfica e impactante. Es cierto que algunas sombras o modelos secundarios no lucen igual, pero el conjunto es tremendamente convincente. Lo mismo sucede con el doblaje al castellano, que pone el broche a una de las aventuras más intensas (y, sobre todo, completas) del año.



Dispara a la cabeza siempre que puedas. Matarás a los enemigos más rápido y obtendrás muchos más puntos de experiencia.



Lo saltos suelen requerir alguna habilidad especial, como correr antes de dar el brinco o lanzar el piolet en el momento justo.

¡ESTAMOS DE ANIVERSARIO!

Esta edición 20º aniversario añade varios extras que no estaban disponibles en el lanzamiento original para Xbox One y PC. Algunos añadidos son meras curiosidades, mientras que otros modifican y amplían notablemente la experiencia de juego.



SKINS CLÁSICAS. Podemos desbloquear el look de Lara en juegos clásicos como *Tomb Raider II* o *El Ángel de la Oscuridad*.



MANSIÓN CROFT. ¡Un clásico! La exploramos en plan tranqui con el reto Lazos de sangre o a lo Rambo con La pesadilla de Lara. Busca zonas secretas.



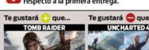
DLC PREVIOS. Originalmente, se lanzaron como DLC, pero, en PS4, vienen de serie: Baba Yaga, El despertar de la fría oscuridad y modo Aguante, ahora en cooperativo.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Una enorme oferta de retos, tareas secundarias... Es una aventura completísima.

LO PEOR
Ha perdido bastante el "factor sorpresa" respecto a la primera entrega.

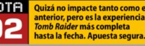
Te gustará + que... TOMB RAIDER



Te gustará − que... UNCHARTED 4



91	**GRÁFICOS** Escenarios y efectos muy currados. Buenos personajes principales.
89	**SONIDO** La música y el doblaje son enormes, salvo por alguna voz secundaria.
92	**DIVERSIÓN** Frenético y muy intenso, pero dejando hueco a la exploración.
93	**DURACIÓN** La gran aventura principal se une a una avalancha de modos, retos...
NOTA 92	Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa hasta la fecha. Apuesta segura.



JUEGO Play RECOMENDADO

Género: DEPORTIVO
Desarrollador: EA SPORTS VANCOUVER
Editor: ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 64,95 €
Precio Deluxe Edition: 89,95 €

JUGADORES 1-4	JUG ONLINE 2-22
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080

http://www.easports.com/es/fifa

EA Sports ha hecho fichajes en todas las líneas para firmar uno de los mejores *FIFA* de la historia.

EA SPORTS SE PONE LAS PILAS Y **REVERDECE LAURELES**

FIFA 17

Tras varios años de conservadurismo, el Balón de Oro se adapta al césped de PS4 y vuelve a desplegar un fútbol bonito y con capacidad inventiva.

La pasada generación fue un campo de rosas para *FIFA*, con *PES* dando bandazos, y eso hizo que EA Sports se acomodara, algo que se notó al mudarse a PS4, pues sus tres primeras entregas no marcaron una gran diferencia. Eran muy buenas, pero no sorprendían, a lo que se unió el hecho de que su gran rival resurgiera con fuerza. Por eso, aunque las ventas han seguido siendo multimillonarias (*FIFA 16* es el tercer juego más vendido de la historia de PS4), se iban haciendo necesarios unos cuantos fichajes, y EA Sports no ha decepcionado. La entrega de este año exuda calidad por sus bandas y sus fondos. Aunque se ha cambiado de motor gráfico, la jugabilidad resulta familiar y los partidos fluyen con un ritmo fantástico. El control se caracteriza por una gran profundidad, que se observa, especialmente, en el sistema manual de entradas y agarrones. La lucha por la posesión es más física que nunca e incluye novedades, como la de poder empujar a los rivales o una protección con los brazos mejorada. El sistema de pases funciona de maravilla y los centros obligan a ser listo, pues hay que acompasar el movimiento para cabecearlos, ya sea en ataque o, particularmente, en defensa, para despejarlos bien y evitar un autogol. Sin duda, la mayor novedad son las jugadas de estrategia: saques de banda, faltas, córners y penaltis se sienten completamente diferentes y ofrecen más posibilidades.

Las licencias han sido siempre un aspecto vital de la saga, y *FIFA 17* no defrauda: ligas de veintiocho países, equipos sueltos, 47 selecciones

Marco Reus es la imagen de portada, tras imponerse en una votación popular a James, Hazard y Martial.


UN **FESTIVAL DE FICHAJES** PARA RENOVAR LA PLANTILLA


① **CONTROL.** Las jugadas a balón parado se han rehecho desde cero, las luchas son más físicas y el desempeño de los porteros es aún más certero.


② **LICENCIAS.** Hay ligas de un total de veintiocho países, muchas de ellas en exclusiva, como las de España, Inglaterra, Alemania o Estados Unidos.

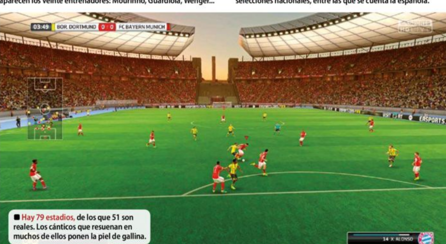

③ **EL CAMINO.** Con un enfoque cinematográfico, este modo muestra la vida de Alex Hunter, un futbolista recién llegado a la Premier League.



La Premier League está muy cuidada, hasta el punto de que aparecen los veinte entrenadores: Mourinho, Guardiola, Wenger...



El fútbol femenino vuelve a estar presente a través de catorce selecciones nacionales, entre las que se cuenta la española.



Hay 79 estadios, de los que 51 son reales. Los cánticos que resuenan en muchos de ellos ponen la piel de gallina.





EA Sports se había acomodado con la mudanza a PS4, pero, esta vez, ha fichado bien y *FIFA 17* exuda calidad.

y 14 selecciones femeninas. Las ligas de España e Inglaterra, las dos más importantes del mundo, son exclusivas parciales, algo que hay que tener en cuenta, a lo que se añade la exclusividad total de la alemana, la estadounidense, la japonesa...
Los modos de juego son viejos conocidos en su mayoría. Contamos con Carrera (como mánager o como jugador), Torneos, Amistosos, Juegos de habilidad, Temporadas online (con opción para cooperativo), Clubes Pro, Ultimate Team... No hay grandes cambios en esas modalidades. Sin embargo, sí que hay un gran fichaje, El Camino, un modo cinematográfico que dura unas doce horas y en el que encarnamos a un joven recién llegado a la liga inglesa. Entre partido y partido, hay entrenamientos y diálogos en los que podemos elegir entre tres opciones de respuesta. El argumento y los personajes no son nada del otro mundo, pero se agradece mucho la inclusión de una experiencia que vaya más allá de lo que sucede en el césped.

Tras tres años con el motor Ignite, la saga ha adoptado el motor Frostbite que usan otras series de EA, para aunar esfuerzos, y la primera toma de contacto ha sido muy buena. El esqueleto jugable sigue siendo el de antes, por lo que no es una revolución, pero la nueva tecnología se deja notar con creces en los modelados de los futbolistas, la iluminación de los estadios o las colisiones. El sonido ambiente de los estadios es fabuloso, y la narración de Manolo Lama y Paco González acompaña bien, aunque ya no sorprende hoy en día. Por lo demás, *FIFA 17* es un galáctico del balompié.



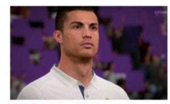
Hay 60 juegos de habilidad que sirven para aprender mecánicas y, al mismo tiempo, para mejorar a los futbolistas en ciertos modos.



El Ultimate Team sigue siendo el modo de juego más vasto, y se han incluido novedades, como desafíos y competiciones semanales.

MUCHO HIELO PARA CUIDAR EL FÍSICO

Aunque sólo es una primera toma de contacto y aún se conservan muchos elementos del anterior motor gráfico, el debut de Frostbite ha permitido que la musculatura de la saga luzca más definida que nunca. La tecnología desarrollada por DICE se observa, fundamentalmente, en tres aspectos:



ROSTROS. El detalle de las caras es mayor y se deja notar en las facciones o el sudor. El movimiento también es más verídico.



ILUMINACIÓN. Podemos jugar a cualquier hora, pero el motor ofrece lo mejor cuando entran en escena los focos artificiales.



ESCENARIOS. EA Sports se ha beneficiado del motor Frostbite para diseñar diversos entornos en los que transcurre El Camino.

VALORACIÓN

LO MEJOR
El control es muy profundo. Las licencias, muchas en exclusiva. El debut de El Camino...

LO PEOR
... aunque su argumento se queda cojo. Los árbitros convierten en falta cualquier roce.

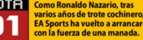
Te gustará + que... PES 2017

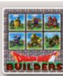


Te gustará − que... NBA 2K17



88	**GRÁFICOS** No es una revolución, pero el motor Frostbite hace que todo luzca mejor.
92	**SONIDO** Los comentarios de Lama y González son ya un clásico, y la BSO es genial.
92	**DIVERSIÓN** El control es brillante y muchos de sus elementos se han renovado.
95	**DURACIÓN** Ultimate Team, El Camino, Carrera, Temporadas... No os vais a aburrir.
NOTA 91	Como Ronaldo Nazario, tras varios años de trote cochinero, EA Sports ha vuelto a arrancar con la fuerza de una manada.





JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **AVENTURA / ROL**
Desarrollador: **ARMOR PROJECT**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**

JUGADORES 1	JUG ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES NO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

http://dragonquest-game.com



DQ Builders fusiona una historia digna de *Dragon Quest* con la construcción de *Minecraft*.

¿DRAGONCRAFT? **¿MINE QUEST?** NO, SIMPLEMENTE...

Dragon Quest Builders

Catalogado como un clon de *Minecraft* desde su anuncio, este nuevo spin off de *Dragon Quest* lleva la construcción y el RPG a un nuevo y adictivo nivel...

Nadie puede negar que *Minecraft* ha creado un estilo de juego, en el que prima obtener recursos para construir todo tipo de objetos y sobrevivir a unas peligrosas noches. Por su parte, *Dragon Quest*, con 30 años de aventuras a sus espaldas, es, hoy por hoy, el mayor referente del J-RPG más clásico y, aunque aquí sigue siendo un "desconocido" al lado de *Final Fantasy*, sus tramas y sus mecánicas son un derroche de calidad.

Las principales críticas a *Minecraft*, aparte de ser un título poco pulido en algunos aspectos, vienen por parte de no tener una historia de fondo. En ese sentido, es un mundo vacío, a pesar de tener infinitas posibilidades. *DQ Builders* se erige justo sobre lo contrario, sobre una historia ligada a la del primer *Dragon Quest* (de hecho, comparten mundo, Alefgrado). Aquí, existe un villano, Draconarius, que ha borrado del mapa toda ciudad, además de hacer olvidar a la gente su capacidad para crear. En este contexto, despertamos de un largo letargo, para descubrir que somos "el Constructor", el responsable de devolver la esperanza a la humanidad reerigiendo el mundo. Intentar condensar aquí todo lo que puedes hacer en el juego es imposible. Empezamos con cosas básicas: creamos una casa (sus paredes, su iluminación, una cama...) y herramientas básicas para, poco a poco, ir produciendo piezas cada vez más refinadas que nos permitan ejercer de mineros, talar árboles, forjar armas... Una escalada que crece, de forma paralela, a nuestra ciudad y a los habitantes que la ocupan, que nos van encargando tareas, como crear una determinada habitación

Héroe o heroína. Tú decides al empezar el sexo de tu personaje, su color de ojos...

» LOS **TRES PILARES** DEL BUEN CONSTRUCTOR



① **RECOPILA.** Al principio, el espacio en el inventario es limitado, pero, pronto, arrasarás con madera, flores, piedras, minerales, piel, carne...



② **CONSTRUYE.** Levanta paredes, crea armas, puertas, camas, escudos... Cada cosa necesita distintos materiales y una mesa de trabajo específica.



③ **PLANIFICA.** Debes hacer crecer la ciudad con cabeza. Los habitantes te darán planos para crear salas, como "laboratorios", salas de mampostero...



■ La vena RPG se nota en la estructura de misiones: los habitantes de la ciudad nos van pidiendo tareas, hasta cuatro activas a la vez.



■ Todo está calculado para que divierta. Eso incluye la gestión de recursos (pronto, podemos crear un baúl con enorme capacidad).



■ Cada nivel tiene sus propias criaturas y un enorme jefe final. Para derrotarlo, habrá que crear algún ingenio...





DQ Builders está diseñado para que, a cada paso que demos, veamos o descubramos siempre algo nuevo...

(pensión, mesón...) o localizar a otros humanos perdidos. Y no todo es crear: también tenemos que defender la urbe de los ataques de los monstruos.

Es justo eso, la perfecta armonía entre la recolección de materias primas y la creación de los objetos/ciudad con el universo *DQ* (criaturas, ingeniosos diálogos, cuidadas partituras, trama...) lo que logra que resulte infinitamente más divertido y adictivo que *Minecraft*. Eso sí, los combates de acción son algo simples... pero quizá es así por hacerlos asequibles para todo tipo de jugadores. Como decimos, todo esto es sólo el principio: a medida que vamos ampliando la ciudad, creando nuevas salas y usando adornos y materiales mejores, la ciudad sube de nivel, un detalle que hay que tener presente también para llegar al final de cada uno de los cuatro capítulos del juego, que vamos desbloqueando de forma secuencial. Cada uno de ellos introduce un nuevo entorno, nuevos personajes, materias primas, enemigos, construcciones, objetos... y más. Vistos desde fuera, son como cuatro juegos "distintos", ya que, aunque comparten mecánicas, en cada uno comenzamos de cero, sin ciudad ni materias primas. Dependiendo de tu forma de jugar, es "posible" terminar los cuatro en 30-40 horas... o incluso echarle más del doble. Eso sí, sólo para superarlos: cada capítulo tiene desafíos extra, existe un modo libre donde podemos crear lo que queramos e invitar a amigos a verlo (o "invocar" sus creaciones)... De verdad, es un vicio que atrapa a lo grande, indistintamente de que te guste o no el concepto *Minecraft*...



■ Salvo los personajes y las criaturas, todo está construido con vóxeles o píxeles cúbicos, que dejan unos mundos muy bellos.



■ La traducción es brillante, con acentos y juegos de palabras nuestros, situaciones hilarantes... Te arrancará más de una sonrisa.

» UN MUNDO CON MUCHÍSIMO PARA VER...

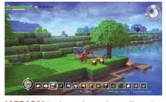
Cada capítulo de *DQ Builders* nos lleva a pequeños mundos abiertos interconectados por portales. Hay ciclo día-noche (con algunas criaturas que sólo aparecen de noche), creaciones específicas de cada capítulo, un mundo abierto "sin historia" que desbloqueamos al terminar el primer capítulo...



PORTALES. Cada capítulo comienza en una isla y vamos consiguiendo portales que nos llevan a otras con otros materiales.



DESAFÍOS. Cada capítulo tiene sus propias partidas guardadas y podemos repetirlos para, por ejemplo, superar desafíos extra.



¡ARRASA! Explorar el mundo nos llevará a edificios y lugares con objetos "raros", que podemos coger para mejorar nuestra urbe.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Da igual que odies *Minecraft*: es tan bueno que, como lo pruebes, quedarás cautivado.

» LO PEOR

Acción simple. Faltan opciones, como crear X unidades a la vez. La cámara en los túneles.

Te gustará + que... MINECRAFT



Te gustará + que... TERRARIA



90	**» GRÁFICOS** Sus detallados vóxeles crean bellos mundos. Y Toriyama echa el resto...
95	**» SONIDO** Otro juego que entra por los oídos. Los temas de Sugiyama son lo más.
92	**» DIVERSIÓN** Sus diálogos, divertidas mecánicas... Todo contribuye a que te piques.
90	**» DURACIÓN** Las 30-40 horas no te las quita nadie... pero estarás lejos de ver todo.
NOTA 92	Square Enix ha mejorado la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...



3

Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
VISUAL CONCEPTS
Editor:
2K GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
64,95 €
Precio Edic. Leyenda:
79,95 €



http://www.2k.com/games/nba-2k17

JUEGO Play RECOMENDADO



■ Visual Concepts ha vuelto a superarse con un simulador de baloncesto de altos vuelos.

UN **EXTRATERRESTRE** POR EL QUE NO PASAN LOS AÑOS

NBA 2K17

Como "E.T." Gasol, la saga baloncestística por excelencia lleva más de quince años instalada en la excelencia y se cuida tanto que nunca deja de crecer.

La mejor liga de baloncesto del mundo se merece tener el mejor simulador del mundo. Eso es lo que debe de pensar Visual Concepts cada vez que afronta una nueva entrega de *NBA 2K*, y nos congratula confirmar que, por enésima vez, ha logrado firmar el mejor juego deportivo de la temporada, con pulimentos jugables y novedades que lo hacen sentir renovado. A poco que este año vayáis a estar pegados al televisor siguiendo las andanzas de Kevin Durant en los Warriors o las de Pau Gasol en los Spurs, este título os hará brincar de júbilo, como si tuvierais muelles en los pies. Jugablemente, la fórmula es familiar pero se han rehecho muchos de sus fundamentos. Como de costumbre, es fácil coger las nociones básicas, pero para dominar todas las posibilidades hay que echar muchas horas. Los novatos agradecerán el nuevo tutorial, para el que se ha contado con una institución como el entrenador Mike Krzyzewski. El indicador de tiro se ha remozado y ahora está ligado a una semicircunferencia, de modo que hay que detenerlo justo antes de que haga tope, para que la probabilidad de acierto sea mayor. Las segundas oportunidades son más naturales, pues podemos hacer palmeos o encestar nada más coger un rebote, sin tener que pasar por el suelo. También se han mejorado los tapones o los robos, para que todo sea más creíble. La IA también está muy lograda, con diferentes estilos para cada equipo y plena consciencia de cuál es el resultado.

La cantidad de modos de juego es abrumadora. Más allá de los típicos partidos amistosos, pachangas callejeras y campeonatos sueltos, lo

■ Pau Gasol, nuevo jugador de los San Antonio Spurs, es la imagen de portada del juego en la versión española.

» **AJUSTES EN LA PIZARRA** PARA DAR MÁS OPORTUNIDADES



① **TIROS.** La barra de lanzamiento va asociada ahora a un semicírculo de 180º y se pueden hacer palmeos y canastas según se cogen los rebotes.



② **TAPONES.** Gracias a las nuevas animaciones, los "gorros" resultan más naturales y espectaculares. Las luchas físicas son más intensas que antes.



③ **MOVIMIENTO.** El dribling es más fluido, pero, a la vez, es fácil arrollar al rival y que te piten falta. Los robos son más frecuentes y sencillos de realizar.



■ Hay dieciséis equipos de la Euroliga y cinco de la EuroCup, a los que se añaden 45 equipos clásicos, desde los 60 hasta la actualidad.



■ La sensación de retransmisión televisiva es genial, con previas desde el estudio, entrevistas a pie de campo, declaraciones...



■ Hay tres selecciones: las de Estados Unidos y Australia, de los JJ.OO. de Río, y el mítico Dream Team de Barcelona 92.





Si algo hace grande a *NBA 2K17*, es el modo cinematográfico Mi Carrera, que ofrece más libertad que el año pasado.

cual incluye ligas online, destacan Mi GM y Mi Equipo. En el primero, encarnamos al general manager de una franquicia y tenemos que gestionar la contratación de personal, los traspasos, las elecciones del Draft... Podemos, incluso, intentar un traslado a otra ciudad y diseñar tanto el logo como la equipación y el pabellón. No tiene nada que envidiarles a juegos enfocados sólo a la gestión deportiva. En el segundo, tenemos que coleccionar cromos de jugadores, pabellones, pizarras o balones, para crearnos el mejor equipo posible. Podemos comprar sobres y participar en subastas.

Sin embargo, si algo hace grande a *NBA 2K17*, es Mi Carrera, un descomunal modo cinematográfico en el que encarnamos a nuestro propio álter ego. Ese jugador, que hay que mejorar progresivamente, sirve también para participar en las pachangas de Mi Parque y en partidos de hasta diez personas, en el llamado modo Pro-Am. Además, está el programa televisivo 2K TV, con entregas semanales.

El apartado audiovisual ha dado otra zancada más. El parecido de los jugadores está muy logrado en general y el efecto del sudor es genial. Más espectacular aún es el ambiente de los partidos, con graderíos llenos de vida, distintos sonidos para cada pabellón y multitud de detalles televisivos, desde nuevos rótulos hasta distintas miniescenas de vídeo, como arengas del entrenador. Los comentarios de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga cumplen con creces, aunque, cuando están activados, no sale todo lo que hay en la versión original. Lo dicho, si te gusta el basket... ●



■ El modo Blacktop permite disputar pachangas, desde uno contra uno a cinco contra cinco. En el online, Mi Parque es el equivalente.



■ El concurso de mates del All-Star se basa en pulsar un botón en momentos exactos. Los triples son más clásicos: cargar y soltar.

» EL DÚO DINÁMICO BUSCA EL ESTRELLATO

En Mi Carrera hay que crearse un álter ego y llevarlo a lo más alto, empezando por la universidad. Una vez drafteados, trabaremos amistad con otro novato, Justice Young, interpretado por el actor Michael B. Jordan y con el que acabaremos formando un dúo que haga historia en la liga.



TONO CINEMATOGRÁFICO. Hay muchas escenas de vídeo entre partidos, y hay más interactividad y libertad que en *NBA 2K16*.



GIMNASIO. Hay entrenamientos de equipo y una sala de musculación con minijuegos que sirven para mejorar la forma física.



PATROCINIOS. Negociar contratos es vital para obtener recompensas, y podemos hablar con muchos personajes de la NBA.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El modo Mi Carrera es glorioso. La cantidad de opciones de Mi GM. La atención al detalle.

» LO PEOR

Si activas los comentarios en castellano, se pierden detalles, como ciertas entrevistas.

Te gustará + que... NBA 2K16



Te gustará + que... FIFA 17

90	**» GRÁFICOS** Caras, ambiente de los pabellones, vídeos de Mi Carrera... Es un show.
90	**» SONIDO** Los comentarios están bien integrados y la BSO tiene grandes temas.
94	**» DIVERSIÓN** El control es impecable y Mi Carrera te hace sentir dentro de la NBA.
97	**» DURACIÓN** Mi Carrera, Mi GM, Mi Equipo, Pro-Am, ligas online... Es inagotable.
NOTA 93	**Es el mejor simulador deportivo de lejos. El empeño de Visual Concepts por superarse debería imitarse por muchos estudios.**





16

Género:
ESTRATEGIA
Desarrollador:
FIRAXIS
Editor:
2K GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,99 €





JUGADORES 1 · JUG ONLINE 1-2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://xcom.com/es



JUEGO Play RECOMENDADO

XCOM 2 llega cargado de novedades para convertirse en el mejor juego de estrategia de PS4.

HA LLEGADO EL TURNO DE LA MEJOR **ESTRATEGIA** EN PS4

XCOM 2

Si lo hubieran pedido por las buenas, igual les habríamos dado una isla para hacer sus cosas de aliens, pero lo han pedido por las malas, así que...

La invasión alienígena aún no ha acabado, aunque se disfrace de acuerdo de paz veinte años después de los primeros enfrentamientos. Muchos humanos se han tragado la mentira e incluso hay quienes están claramente de su lado, pero eso se va a acabar de una vez por todas. Ha llegado el momento de que el comandante de XCOM, nosotros, vuelva a la palestra para darles su merecido a esos malditos aliens.

Ahora, formamos parte de la resistencia, por lo que las misiones son pequeñas escaramuzas que suelen instarnos a completar el objetivo en cuestión en un número determinado de turnos. Eso sí, en muchas ocasiones, comenzamos los niveles con el nuevo modo ocultación, que nos permite avistar a los enemigos y posicionar a nuestros soldados para tenderles una emboscada sin ser vistos. Parece poca cosa, pero esta nueva opción de infiltrarnos al inicio de las misiones cambia por completo el modo de planificar nuestros combates y añade una capa jugable a cada nivel. Pero hay muchas más novedades, como la posibilidad de saquear algunos cadáveres enemigos para hacernos con valiosos objetos y recursos, las armas cuerpo a cuerpo o que podamos cargar con compañeros que se están desangrando para evacuarlos. También se estrena el "hackeo", que nos permite piratear enemigos robóticos para apagarlos o controlarlos durante un tiempo. También podemos piratear otros artilugios desperdigados por el escenario. Lo más interesante es que nuestro éxito en el pirateo depende de la habilidad del soldado

Advent es el nuevo nombre bajo el que se oculta la invasión alienígena de nuestro planeta.

PREPARANDO LA **RESISTENCIA** CONTRA LOS ALIENS



1 **EQUIPAR A LOS SOLDADOS.** Personalizar las armas y el equipo de nuestros combatientes es la primera parada en la lucha contra los aliens.



2 **INVESTIGAR.** En el laboratorio, podemos desarrollar nuevas mejoras y tecnologías que serán clave. Pásame el bisturí, que empieza la autopsia.



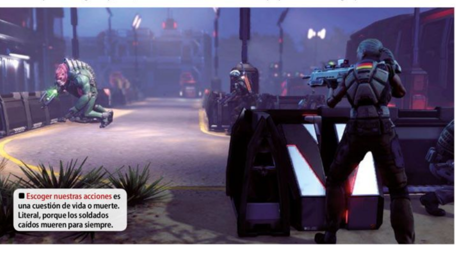
3 **MEJORAR LA BASE.** Excavar en nuestra base para construir nuevas instalaciones nos permite obtener ventajas, como un aumento del pelotón.



El argumento nos sitúa veinte años después de *Enemy Unknown*. Los humanos perdieron la guerra y, ahora, viven sometidos.



Hay un montón de nuevos enemigos, como unas serpientes enormes que pueden usar su lengua para sacarnos de la cobertura.



Escoger nuestras acciones es una cuestión de vida o muerte. Literal, porque los soldados caídos mueren para siempre.



XCOM 2 refina todas las virtudes de la primera entrega y añade una ingente cantidad de novedades jugables.

y, aunque también podemos obtener ventajas, como aumentar los suministros que recibiremos, si fallamos el pirateo, los enemigos podrán avistarnos o, incluso, obtendrán mejoras. Además, también hay una enorme cantidad de nuevas armas, enemigos, habilidades y mejoras que hacen que *XCOM 2* sea aún más complejo y profundo que la anterior entrega.

El nuevo sistema de misiones obliga a acabar con el proyecto Avatar de los aliens, representado por un medidor que, si se rellena, nos hace perder la partida. Para disminuir la barra, debemos completar misiones principales. Además, por primera vez, tenemos misiones secundarias, que nos reportan jugosos beneficios, como suministros o recursos a costa de "perder" tiempo, que los aliens pueden aprovechar para avanzar en su proyecto.

Esta nueva entrega sigue adoleciendo de algunos de los fallos de la primera entrega, como bugs, una cámara que a veces no nos muestra la acción como debería o un apartado técnico bastante normalito que, además, se ve empañado por demasiados bajones en el frame rate. Pero que esos artificios no os distraigan, *XCOM 2* es el mejor juego de estrategia de los últimos años. Cada elemento jugable está medido al dedillo, y su elevada dificultad pica, sin ser nunca injusta con el jugador. Pero lo mejor es la cantidad de opciones estratégicas y jugables que ofrece, que hace que el desarrollo de las misiones (con escenarios generados de forma procedural) sea siempre imprevisible y una experiencia digna de repetir una y mil veces.



Atacar no siempre es la mejor estrategia y, a veces, nos interesa más montar guardia, para disparar si nuestro enemigo se mueve.



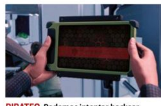
Su apuesta por la estrategia por turnos puede echar para atrás a muchos, pero *XCOM 2* es muy accesible y tremendamente adictivo.

NOVEDADES EN EL FRENTE JUGABLE

La segunda entrega de *XCOM* ha evolucionado en lo técnico respecto a lo visto en PS3, por supuesto. Pero, si rascamos la superficie y nos centramos únicamente en lo jugable, encontramos montones de novedades, aunque la sensación inicial pueda ser la de estar jugando al juego original.



OCULTACIÓN. Al empezar algunos niveles, permanecemos ocultos, lo que nos permite preparar emboscadas a nuestros enemigos.



PIRATEO. Podemos intentar hackear robots enemigos y otros artilugios. Eso sí, si fallamos, alertaremos a nuestros rivales.



NUEVOS ENEMIGOS Y HABILIDADES. Un nuevo elenco de aliens requiere nuevas habilidades, como la espada, por ejemplo.

VALORACIÓN

LO MEJOR

La enorme cantidad de novedades. Cada elemento jugable está medido al dedillo.

LO PEOR

Algunos bugs que congelan a los enemigos y demasiados bajones en el frame rate.

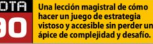
Te gustará + que... THE TOMORROW CHILDREN



Te gustará + que... THE BANNER SAGA 2



75	**GRÁFICOS** No son nada del otro mundo y hay demasiado bajones de frame rate.
87	**SONIDO** Voces en castellano, banda sonora aceptable y efectos contundentes.
92	**DIVERSIÓN** La complejidad y la profundidad de su estrategia enganchan como pocas.
90	**DURACIÓN** Terminar una partida lleva decenas de horas, y repetiremos seguro.



NOTA 90

Una lección magistral de cómo hacer un juego de estrategia vistoso y accesible sin perder un ápice de complejidad y desafío.

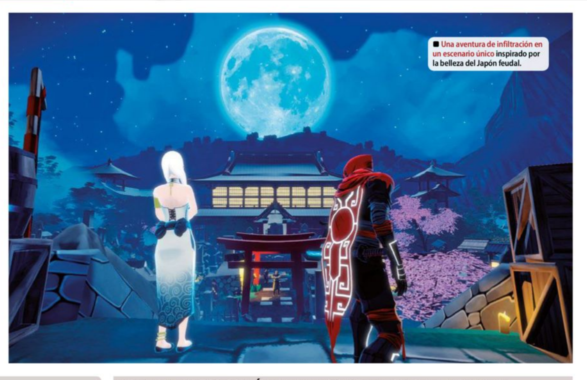




Género: **SIGILO**
Desarrollador: **LINCE WORKS**
Editor: **MERGE GAMES/ AVANCE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**
Precio Legend Edition: **59,95€**

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **2** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INVENTADAS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

aragami-game.com/



Una aventura de infiltración en un escenario único inspirado por la belleza del Japón feudal.

CONVIÉRTETE EN EL **ASESINO** PERFECTO

Aunque se acabe de despertar de entre los muertos, el asesino Aragami tendrá a su disposición los ingredientes necesarios para poder infiltrarse entre decenas de guardias implacables y poder llevar a cabo su misión.



1 **SOMBRAS.** Todo nuestro poder proviene de las sombras. Agazaparse en la oscuridad permitirá "recargar" nuestras habilidades especiales.



2 **PERGAMINOS.** Para aumentar nuestras habilidades, tendremos que encontrar una serie de pergaminos escondidos por los niveles.



3 **PODERES.** Gracias a los pergaminos que encontremos, desbloquearemos seis habilidades que nos harán más sencilla la aventura.

ESTE MUERTO ESTÁ MUY VIVO Y QUIERE **VENGANZA**

Aragami

Se echaba de menos un juego de infiltración pura y dura en esta generación, pero el estudio español Lince Works pretende reanimar el género.

Después tres años de trabajo, Lince Works, un estudio afincado en Barcelona, ha lanzado al mercado *Aragami*, un videojuego de infiltración ambientado en el Japón feudal que quiere recuperar las sensaciones que nos transmitían juegos como *Tenchu* aunque, eso sí, tendremos más que una katana como arma, ya que nuestro poder procede de las sombras.

En el *Aragami* controlaremos a un gran guerrero que fue asesinado hace años y que ahora ha sido convocado por una joven llamada Yamiko. Desconcertados, incapaces de recordar absolutamente nada de nuestro pasado y devueltos a la vida en forma de espíritu vengativo (Aragami), ayudaremos a la muchacha a salir de la prisión donde el ejército de la luz de los Kaiho la tiene cautiva. Para cumplir con la misión, Aragami podrá utilizar tanto su katana como unas habilidades especiales que le permitirán controlar las sombras. Sin embargo, además de los poderes, el ser un Aragami implica un vínculo emocional con el humano que le invoca y, en este caso, nuestro guerrero descubrirá parte de su pasado gracias a esta segunda oportunidad para vivir.

La historia es interesante, pero el verdadero punto fuerte de Aragami reside en su jugabilidad. Inspirado en clásicos como *Tenchu* y juegos más modernos como *Dishonored*, *Aragami* nos permitirá superar las líneas enemigas a nuestro gusto. Si queremos pasar utilizando el sigilo y el teletransporte entre las sombras, podremos hacerlo. Sin



La edición especial incluye el juego en un caja exclusiva, libro de arte en tapa dura de 36 páginas. Katana USB de 8 Gb con soporte, BSO y póster.



■ No hay interfaz de usuario que distraiga al jugador. Toda la información la obtendremos gracias a la capa de Aragami.

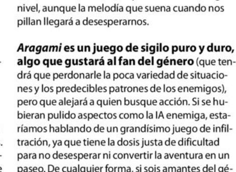


■ Yamiko es la joven que nos ha convocado. Nos acompañará a lo largo de la aventura y descubriremos su relación con Aragami.



■ Visualmente es una maravilla gracias a un diseño de escenarios y una paleta de colores de lo más atractiva.







Un videojuego creado para los amantes del sigilo que combina acción cuerpo a cuerpo y poderes sobrenaturales.

embargo, si preferimos ser el ángel de la muerte y desplegar todas nuestras habilidades sombrías ante el ejército de la luz, como un agujero negro que se traga enemigos de tres en tres, también podremos hacerlo. Eso sí, estamos ante un juego de sigilo que penalizará al jugador con la muerte casi instantánea si el enemigo logra descubrirnos, lo que nos obligará a replantear la estrategia para poder avanzar por los 13 capítulos que componen la historia, que nos llevarán entre unas 8 y 10 horas. En el apartado visual nos encontramos con un producto bellísimo, con escenarios de ensueño donde las pagodas, los cerezos en flor y los tonos verdes del bambú se combinan para deleitar nuestra vista. En pantalla no habrá nada que nos moleste, ya que el HUD será la propia capa del protagonista. Eso sí, hay puntos donde el rendimiento cae bastante. Los efectos sonoros y la BSO están a un gran nivel, aunque la melodía que suena cuando nos pillan llegará a desesperarnos.

***Aragami* es un juego de sigilo puro y duro, algo que gustará al fan del género** (que tendrá que perdonarle la poca variedad de situaciones y los predecibles patrones de los enemigos), pero que alejará a quien busque acción. Si se hubieran pulido aspectos como la IA enemiga, estaríamos hablando de un grandísimo juego de infiltración, ya que tiene la dosis justa de dificultad para no desesperar ni convertir la aventura en un paseo. De cualquier forma, si sois amantes del género, *Aragami* es uno de esos juegos que tenéis que probar por su historia, jugabilidad y precio. ○



■ No todo serán habilidades sobrenaturales, también habrá tácticas más mundanas para llamar la atención de los enemigos.



■ Los santuarios serán un punto de parada obligatoria, ya que son los únicos lugares donde podremos recargar nuestras habilidades.

» EL JUGADOR DECIDE EL ESTILO DE JUEGO

Tanto si queremos pasar sin hacer ruido o nos gusta comprobar si la katana está afilada, *Aragami* nos da la posibilidad de completar la aventura de dos formas posibles. Además, elijamos el estilo que elijamos, el juego no nos penalizará en la puntuación que recibimos al final de cada misión.



FANTASMA. Si no queremos acabar con los enemigos, Aragami podrá esquivarlos para completar la aventura sin muertes.



DEMONIO. Si somos agresivos y no queremos dejar testigos, podremos desplegar nuestras habilidades mortales.



COOPERATIVO. Tendremos la posibilidad de completar el juego tanto en solitario como en con otro jugador vía online.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El diseño visual y de escenarios, así como el apartado sonoro y las habilidades especiales.

» LO PEOR

Tiene problemas de rendimiento, la IA enemiga y sólo gustará a los amantes del sigilo.

Te gustará + que... SNIPER ELITE III

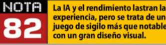
Te gustará − que... MGSV: THE PHANTOM PAIN





85	**» GRÁFICOS** El diseño visual es muy atractivo, pero el rendimiento deja que desear.
87	**» SONIDO** Buenos efectos y BSO, aunque termina siendo algo repetitiva.
75	**» DIVERSIÓN** Falta variedad de situaciones, pero si os gusta el sigilo os divertirá.
80	**» DURACIÓN** Unas 8 horas si vas a saco. Eso sí, tras la campaña no hay nada más.
NOTA 82	La IA y el rendimiento lastran la experiencia, pero se trata de un juego de sigilo más que notable con un gran diseño visual.









Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**

JUGADORES 1-2 | JUG ONLINE 2-12 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO | BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

ridevideogame.com/



Milestone se vuelve a subir a la moto en esta sobria secuela, que sigue la línea habitual del estudio.

LA **CADENA DE MONTAJE** SIGUE A PLENO RENDIMIENTO

Ride 2

Milestone, la gran factoría de motos virtuales de la última década, continúa con su modus operandi en esta secuela, más vasta, pero un tanto timorata.

Hoy en día, ya casi no hay estudios que hagan juegos de motos... salvo Milestone, que lleva la friolera de cuatro títulos de la especialidad en poco más de medio año: *MXGP 2, Valentino Rossi: The Game, Ducati - 90th Anniversary* y *Ride 2*, sin olvidar un juego de coches: *Sébastien Loeb Rally Evo*. Este ritmo tan acelerado es tremendamente significativo, si se compara con el que siguen otras compañías dedicadas al género de la velocidad. El estudio italiano tiene unas bases jugables y técnicas más o menos robustas y no duda en aplicarlas a cualquier proyecto, entre cuyos créditos no es extraño ver los mismos nombres. Esto tiene su parte buena y su parte mala: permite lanzar multitud de juegos que tocan todos los palos del motociclismo (motocross, MotoGP, motos de calle), pero como contrapartida, nunca se observa un salto demasiado reseñable, especialmente en materia técnica, pues, a la espera de que se empiece a usar Unreal Engine 4 a partir del próximo año, se sigue tirando del mismo motor de PS3, cuando ya hace tres años que PS4 está a la venta. Estos plazos tan acelerados se han traducido en no pocos bugs en algunos juegos (*MotoGP 13, Ride*). Por suerte, la compañía ya tiene callo y sus últimos juegos se han lanzado sin fallos graves.

Hecha esa aclaración, *Ride 2* es una continuación directa del juego de hace año y medio, con el mismo chasis técnico y jugable, pero con mucho más contenido. A poco que seáis unos apasionados de las motos, no os va a defraudar, porque incluye 180 monturas, que se han recreado con detalle, y treinta escenarios, lo que supone duplicar la

» LA **PASIÓN POR EL MOTOCICLISMO,** SEGÚN MILESTONE



① **180 MOTOS.** Hay siete categorías y pertenecen a veinte marcas reales: Honda, Yamaha, Ducati, Suzuki, BMW, Kawasaki, KTM, Aprilia, Triumph...



② **30 LOCALIZACIONES.** Hay circuitos al uso, carreteras de montaña, trazados urbanos y explanadas en las que hacer pruebas de aceleración.



③ **PERSONALIZACIÓN.** Hay todo tipo de cascos, monos, guantes, botas, viseras o rodilleras, de marcas famosas como Shoei, Arai, Dainese, X-Lite...

Cada motocicleta cuenta con una ficha en la que se explican sus características y detalles de su concepción.



■ La lluvia es una novedad respecto a la primera entrega, si bien su efecto es muy discreto, tanto en lo visual como en lo jugable.



■ En algunos trazados se puede correr al atardecer, pero son pocos. Se echan en falta carreras nocturnas y transiciones dinámicas.



■ El número de pilotos en pista es de dieciséis, pero se reduce a doce cuando competimos en partidas online.





Milestone tiene una bases jugables y técnicas más o menos robustas y no duda en aplicarlas a cualquier proyecto.

pírrica cifra de la anterior entrega. Además, se ha puesto énfasis en la personalización, tanto del estilo de pilotaje como de los accesorios. El control sigue la línea habitual de Milestone, con un amplio abanico de configuración para adaptarlo a todo tipo de usuarios. Según juguemos con las físicas estándar o las Pro, el tren trasero es más dócil o más salvaje, y hay rebobinado. Los reglajes son bastante básicos y sólo permiten hacer algunos cambios en la suspensión y las marchas.

La Gira Mundial es el principal modo de juego. Su duración es muy generosa, pues los eventos se cuentan por cientos, si bien es gracias a una estructura que tiene mucho de batiburrillo. Lo bueno es que hay variedad de pruebas. Hay multijugador local y online, con clasificaciones mundiales.

Es en el apartado técnico donde más se nota la naturaleza de *Ride 2*. Se han hecho mejoras, como la mayor naturalidad de las perspectivas subjetivas o la introducción de lluvia, a lo que hay que sumar la buena recreación de las motos; sin embargo, el acabado general dista mucho del que hemos visto en juegos como *DriveClub* (que, de hecho, tiene la expansión de motos *Bikes*) o *Project CARS*. Hay muchos circuitos, sí, pero no es que su plasmación sea la más detallada (Nürburgring Nordschleife es un claro ejemplo). El efecto de la lluvia está trasladado directamente desde la saga *MotoGP*, sin grandes alardes, y no hay un ciclo día-noche con el que lucir músculo. Como juego de motos, *Ride 2* es notable, pero a Milestone hay que exigirle más, porque tiene potencial para ello. ○



■ Hay seis perspectivas: tres exteriores, una ciega, otra en la cúpula y la del casco del piloto, muy espectacular, pero difícil de gestionar.



■ El rendimiento de las motos se puede mejorar comprando piezas para el motor, la transmisión, los frenos, la suspensión o el chasis.

» UNA GIRA MUNDIAL CON MUCHA MEDALLA

Gira Mundial, el principal modo de juego, cuenta con cientos de pruebas sueltas, así como con eventos especiales y campeonatos. Quedar primero supone conseguir una medalla de oro y obtener una mayor recompensa de créditos, para poder adquirir motos nuevas, piezas, accesorios...



CARRERAS. Las pruebas en solitario contra quince pilotos son lo más habitual, pero también hay por equipos y en pareja.



ADELANTAMIENTOS. En estos eventos, el objetivo es pasar rivales que circulan lento, lo que otorga segundos de bonificación.



TRAZADA PERFECTA. Aquí, el recorrido está acotado por conos. Chocarse con ellos se traduce en penalizaciones de tiempo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Duplica en localizaciones a su predecesor. El control cumple con creces. La personalización.

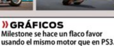
» LO PEOR

Milestone se ha estancado y no sorprende. Técnicamente, es discreto. Tiempos de carga.

Te gustará + que... RIDE



Te gustará − que... VALENTINO ROSSI: THE GAME



68	**» GRÁFICOS** Milestone se hace un flaco favor usando el mismo motor que en PS3.
75	**» SONIDO** Las motos suenan muy bien, no así los efectos, que son más discretos.
80	**» DIVERSIÓN** El control es "made in Milestone", si bien no hay mejoras en las físicas.
85	**» DURACIÓN** La Gira Mundial es extensa, y hay tanto modos rápidos como online.
NOTA 75	*Ride 2* es un juego de velocidad notable, ideal para fans de las motos de calle, pero Milestone va ya con el piloto automático.





Género: **GESTIÓN/ RECOLECCIÓN DE RECURSOS**
Desarrollador: **Q GAMES**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**

JUGADORES 1 · JUG ONLINE 45 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES NO · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.playstation.com/es-es/games/the-tomorrow-children-ps4/



¿Queréis trabajar? Coged el equipo, porque en *The Tomorrow Children* no haréis otra cosa.

LAS **NIÑAS CLONADAS** RECONSTRUIRÁN EL MUNDO

The Tomorrow Children

¿Te apetece seguir trabajando cuando llegas a casa? Pues eso nos propone esta peculiar aventura que se desarrolla en un universo persistente.

El estudio Q-Games acaba de lanzar *The Tomorrow Children*, donde el objetivo es reconstruir una serie de ciudades con ayuda de otros jugadores. ¿Estáis dispuestos a sacrificar la propiedad privada en beneficio del colectivo?

Tras una catástrofe, el mundo tal y como lo conocíamos dejó de existir. Se creó el Vacío, donde no existen más que unas ciudades que debemos reconstruir gracias a los materiales que conseguimos de unas islas que se generan de manera aleatoria. Esta labor de reconstrucción no la afrontaremos nosotros solos, ya que se trata de un juego multijugador online en un mundo persistente, por lo que miles de jugadores arrimarán el hombro para conseguir que las ciudades prosperen. Ir a las islas a por minerales, generar electricidad y encontrar "supervivientes" son los objetivos principales (aunque también tendremos que defendernos de algunos enemigos que atacarán de vez en cuando). Cuando una ciudad esté completa solo podremos hacer una cosa: mudarnos a otra para empezar de nuevo. Es más, al tratarse de un juego online persistente, puede que hayamos trabajado mucho un día, apaguemos la consola y al volver veamos que otros jugadores han terminado el trabajo, con la consecuente obligación de mudarnos.
Por desgracia, aunque el apartado sonoro y el visual destacan, el rendimiento afea el conjunto. Es un juego que cautiva las primeras horas, pero que aburre con el tiempo y que, además, depende al 100% de los usuarios. Si os llama la atención, pero no os importa esperar, aguantad hasta la versión free to play que se lanzará en unos meses.



Los Izverg son monstruos gigantes, o Kaijus, que atacarán nuestra ciudad. Tocará sacar la artillería pesada.



Habrá sencillos puzles que nos permitirán construir edificios y mejoras para nuestra ciudad.

UN DÍA TRAS OTRO, **LA MISMA RUTINA**



1 **IR A LAS ISLAS.** El primer paso será ir a las islas, que se generan de forma aleatoria, para recoger recursos que harán prosperar nuestra ciudad.



2 **GESTIONAR LA CIUDAD.** Llevar los recursos al almacén, crear energía, conseguir comida... en definitiva, mantener viva nuestra ciudad.



3 **MUDARSE.** Cuando cumplamos todas las necesidades de la ciudad tocará mudarse, ya que no habrá nada más que podamos hacer en ella.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Ambientación y estética. Las primeras horas son fascinantes. La cooperación, cuando surge.

LO PEOR
Es monótono a largo plazo. Si la comunidad no lo apoya, morirá rápido.

70	**GRÁFICOS** El diseño llama mucho la atención, pero el rendimiento es irregular.
78	**SONIDO** Tiene buenas composiciones, pero pasa bastante desapercibido.
55	**DIVERSIÓN** Aunque al principio es divertido y adictivo, termina siendo monótono.
60	**DURACIÓN** Hay muchas horas de trabajo, pero depende de los jugadores online.
NOTA 65	**Una idea muy interesante que, por desgracia, no termina de cuajar. El resultado es un juego monótono y poco divertido.**



12

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
VARIABLE STATE
Editor:
505 GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €
Edición Especial:
11,25 €



JUGADORES 1 · JUG ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES NO · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

ww.505games.com/games/virginia



Anne Tarvor es la protagonista, una novata del FBI. Mírala ahora porque el juego es en primera persona.

UN "THRILLER INDIE" QUE ROMPERÁ TUS ESQUEMAS

Virginia

En la piel de Anne Tarvor, novata del FBI, debemos investigar la desaparición de Lucas Fairfax en el pequeño pueblo de Kingdom, Virginia.

Virginia es una aventura interactiva, un thriller ambientado en el verano de 1992 en un pequeño pueblo muy parecido al Twin Peaks de la serie de los 90; pero también es un experimento y un ejercicio artístico que nos demostrará que los videojuegos pueden ser considerados como arte. Virginia no alardea de gráficos, pero sí de narrativa y de una maravillosa banda sonora (que podemos adquirir en la edición especial por menos de 2 €), una de las mejores de los últimos años. Hay que dejar claro que esta aventura no es para todos, es para aquellos jugadores que buscan una experiencia diferente, que no les importa arriesgar y que quieren dejarse llevar.

***Virginia* no tiene diálogos** y cuenta con unas mecánicas sencillas, ya bastante tenemos con su trama. Desarrollada en primera persona, nuestra labor se basa en desplazarnos por los escenarios, buscar pistas e interactuar con algún objeto concreto. No es complicado saber por dónde ir ya que en la pantalla aparece un puntero que indica qué camino tomar. En este apartado, todo está demasiado guiado y se echa en falta un poco más de libertad. ¿Tenemos rompecabezas o coleccionables? Sí y no. El rompecabezas es el argumento que tenemos que ir enlazando en nuestra cabeza, mientras que en los escenarios nos encontramos algunos elementos para coleccionar. *Virginia* es un juego rompedor, complicado en algunos aspectos narrativos, pero que logra su objetivo de generar una experiencia extraña y confusa que toma lo cotidiano y normal para luego retorcerlo. Una aventura digna de David Lynch.



La clave es encontrar pistas, en los escenarios nos encontramos objetos con los que podemos interactuar.



Al ser una aventura muda,hay que estar atentos a los gestos de los personajes: su expresividad es la que habla.

UN VIAJE **SURREALISTA** Y PRECIOSISTA



1 **HISTORIA.** Su narrativa y estilo cinematográfico son el pilar en el que se sustenta la aventura. Tiene una gran influencia de series de los 90.



2 **CAMINA.** Las mecánicas de juego se basan en caminar, explorar e interactuar con determinados objetos. A veces, está demasiado guiado.



3 **COLECCIONA.** Aunque no son muchos, existen algunos objetos y documentos para coleccionar que harán saltar determinados trofeos

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Una trama a lo David Lynch. Lenguaje cinematográfico y diseño artístico. Su gran BSO

» LO PEOR
Muy corto y demasiado guiado. Puede resultar confuso en una primera partida

80	**» GRÁFICOS** Preciosos paisajes y un diseño artístico muy particular.
90	**» SONIDO** Una BSO que no parece de un juego indie. Incluye guiños a Twin Peaks.
80	**» DIVERSIÓN** Sus intrigas y rareza argumental consiguen entretener
60	**» DURACIÓN** Apenas dos horas. Se puede volver a jugar para buscar los trofeos.
NOTA 80	Una aventura personal y muy original que rompe con muchos esquemas establecidos en los videojuegos. No es para todos.









Zenith es un juego de rol de acción en el que manejamos a un mago en plena crisis de los 30.

PS4 | BADLAND GAMES | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 19,95 €

Zenith

Desarrollado por Infinigon Games y editado por Badland Games, *Zenith* es un "action RPG" en el que controlamos a Argus, un mago treintañero que ya está harto de vivir aventuras y quiere sentar la cabeza y sumirse en una rutina segura y predecible. Sin embargo, una nueva generación de jóvenes héroes, dotados de un ego demasiado grande que les hace creerse los "elegidos", se proponen acceder a un artefacto muy peligroso. Ante este panorama, el retiro de Argus tendrá que esperar, ya que será requerido para una última misión: proteger este poderoso artefacto.

Así pues, preparaos para explorar el mundo de Fulgu en una aventura épica pero en la que también tiene cabida el humor. Su desarrollo está repleto de combates en tiempo real en los que tenemos un botón para realizar cada acción, ya sea atacar, lanzar hechizos o esquivar ataques. El sistema de control es un tanto tosco, y las batallas contra enemigos "normales" no suponen ningún reto más que el de machacar el botón de ataque hasta liquidarlos, aunque los jefes finales sí ofrecen batallas con algo más de miga. Los escenarios, eso sí, son bastante pasilleros y dejan poco lugar a la exploración. Hay algún que otro puzle a lo largo de la aventura, pero su presencia es prácticamente testimonial. Afortunadamente, hay un interesante componente de personalización, pudiendo elegir la vestimenta de Argus con los objetos que nos encontremos con el escenario (botas, cinturón, túnica, brazal, anillo y colgante). Cada elemento modifica las cualidades de Argus y, en total, hay más de 100 artículos (incluyendo pociones, equipamiento, gemas, e incluso una almohada). No falta tampoco el típico árbol de habilidades, aunque los menús resultan algo caóticos.
En cuando al apartado técnico, lo cierto es que es flojete, con animaciones robóticas, escenarios simplones y constantes caídas en el "frame rate". Al menos, sale a precio reducido.



Gráficamente está por debajo de lo que puede ofrecer PS4, aunque su precio reducido lo compensa.

VALORACIÓN. Un "action RPG" cuya mejor baza es su precio reducido, que puede compensar sus múltiples problemas de diseño y su modesto apartado técnico. Los hay mucho mejores en PS4. NOTA **62**



PS4/VITA | BADLAND | VISUAL NOVEL | YA DISP. | 49,95€

Psycho-Pass: Mandatory Happiness

Lee y toma tus decisiones que tendrán consecuencias en el devenir de la trama de esta novela visual que conserva la esencia del anime de Naoyoshi Shiotani. Tiene diferentes finales, pero sólo los fans perdonarán su lento desarrollo.

VALORACIÓN. Sólo los fans del anime querrán sumergirse en esta historia (en inglés). NOTA **64**



PS4 | WOLF BREW GAMES | ACCIÓN | YA DISP. | 13,99€

Slain: Back from Hell

Acompaña al legendario guerrero Bathoryn en este juego de acción y plataformas 2D que destaca por su puesta en escena "pixelada", pero no por su jugabilidad, que peca de ser muy simple, tanto en combate como en desarrollo

VALORACIÓN. Si te gustan los arcades "noventeros", te entretendrá las 5-8 horas que dura. NOTA **67**



PS4 | BANDAI NAMCO | SHOOTER | YA DISP. | 29,95€

Touhou Genso Rondo: Bullet Ballet

La lucha y el género de los matamarcianos en su vertiente más hardcore (el llamado "bullet hell") se aúnan en esta curiosa propuesta en la que 10 féminas combaten 1 vs 1 pero en vez de a golpes, disparando como en un "mata-mata".

VALORACIÓN. Como curiosidad no está mal. Funciona mejor a dobles que en solitario.


NOTA **70**



Esta conocida franquicia musical se estrena en PS4. Es compatible con PS VR.

PS4/PS VITA | SEGA | MUSICAL | YA DISPONIBLE | 44,99 €

Hatsune Miku: Project Diva X

La más famosa "idol virtual" se estrena en PS4 con *Project Diva X*, que a su vez supone la tercera entrega de la serie en PS Vita (ambas versiones son "cross save", pero no "cross buy"). Bajo un argumento absolutamente irrelevante disfrutaremos de un total de 30 canciones (aparte de habitual "Levan Polkka" a modo de tutorial y de otros temas que podremos adquirir vía DLC). El sistema de juego consiste en pulsar el botón adecuado en el momento justo, matizado por los tres niveles de dificultad y por el atuendo y complementos que llevemos puestos. Mientras dura, es divertido.

VALORACIÓN. **Un juego musical bien equilibrado y que trae novedades suficientes como para convencer a los fans. Y es compatible con PS VR.**





Al igual que su predecesor, llega con censura a Europa.

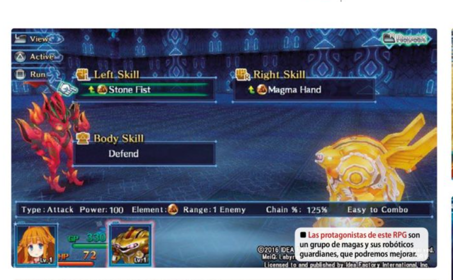
PS VITA | BADLAND GAMES | ROL | YA DISPONIBLE | 39,99 €

Criminal Girls 2: Party Favors

Hace un año Badland nos trajo *Criminal Girls: Invite Only* y ahora nos acerca también su secuela, otro "picante" RPG exclusivo de PS Vita que guarda no pocas similitudes con el original, incluyendo la censura que también ha sufrido éste con respecto al original japonés. *Party Favors* de nuevo nos propone "rehabilitar" a 7 chicas en un "dungeon crawler" con combates aleatorios y por turnos (bastante originales). Lástima que el buen sistema de combate se vea lastrado por importantes pegas como los repetitivos minijuegos, algunas mazmorras un tanto insulsas o los textos en inglés.

VALORACIÓN. **Un RPG irregular que combina un buen sistema de combate con defectos que sólo disculparán los acérrimos del rol. Está en inglés.**





Las protagonistas de este RPG son un grupo de magas y sus robóticos guardianes, que podremos mejorar.

PS VITA | COMPILE HEART | ROL | YA DISPONIBLE | 39,95 €

MeiQ: Labyrinth of Death

Entre las "japonesadas" que este mes han llegado a PS Vita destaca *MeiQ: Laberynth of Death*, otro RPG a cargo de los expertos en el género Compile Heart que hará las delicias de los que disfruten del "mazmorreo" puro y duro, ya que eso es precisamente lo que hemos venido a hacer aquí. Nuestro cometido principal será recorrer "pasilleras" y laberínticas mazmorras repletas de enemigos. A diferencia de la exploración, los combates no son en primera persona. Y son aleatorios y por turnos, con un sistema bastante profundo en el que alternaremos las habilidades de nuestras magas con sus guardianes robóticos. Ataques especiales, cuerpo a cuerpo y todo tipo de magias son los protagonistas de unos combates que pecan de lentos (menos mal que tenemos el "modo rápido"). Los guardianes se pueden mejorar con los objetos que encontremos por las mazmorras, lo que le da sentido a tanta exploración que, por otro lado, acaba siendo monótona. Y éste es el principal problema de *MeiQ*. Además, nos llega con textos en ingles.



La exploración se hace bajo una vista subjetiva. No faltan largas conversaciones en inglés.



VALORACIÓN. **Un "dungeon crawler" que nos propone explorar mazmorras durante horas y horas pero sin preocuparse de introducir alicientes que nos animen a hacerlo. Y además no llega traducido.** NOTA 61

COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store


Lord Saladino es el personaje principal sobre el que gira el argumento de este DLC.


La nueva incursión ofrece momentos repletos de intensidad, sobre todo cuando la afrontamos en compañía de otros 5 amigos.





El Gjallahorn de Hierro es una de las armas más mortíferas y divertidas que podéis encontrar en esta expansión.



PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 29,99€

DESTINY

Los Señores de Hierro

La cuarta expansión de *Destiny* nos traslada a las inhóspitas Tierras Pestíferas, donde acompañamos a Lord Saladino en una misión mucho más peligrosa que nunca debido a la aparición de una nueva facción de Demonios caídos: los Simbiontes. Además de esta expansión del modo Campaña, el DLC *Los Señores de Hierro* también incluye una nueva "raid", la Furia de las Máquinas, que nos permite embarcarnos en una incursión cooperativa de hasta 6 jugadores simultáneos. Para completar la experiencia también se incluyen nuevas armaduras y armas, como el mortífero Gjallahorn, un nuevo espacio social, mapas exclusivos que se suman al Crisol y un nuevo modo que recuerda al clásico "horda", en el que debemos realizar ofrendas para obtener diferentes recompensas. Recordad que para acceder a la campaña de *Los Señores de Hierro* debéis tener la expansión *El Rey de los Poseídos* y, al menos, un nivel 40 (algo que se facilita con la compra del DLC) y cerca de 280 de nivel de luz.

VALORACIÓN. **Una expansión bastante completa y repleta de contenido, aunque con un precio elevado.**



PS4 | SONY | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

UNCHARTED 4

Cazador de Recompensas

El modo online de *Uncharted 4* se amplía con varios mapas (como la aldea de *Uncharted 2*), nuevas armas, potenciadores y objetos, y con 2 modos exclusivos: Cine y Cazador de Recompensas... ¡que dejan los enemigos al caer!

VALORACIÓN. **Una estupenda actualización de contenido para el modo online. ¡Y totalmente gratuita!**



PS4 | CAPCOM | LUCHA | YA DISPONIBLE | GRATIS

STREET FIGHTER V

Actualización septiembre

Urien, un viejo conocido de la saga, es el "fichaje estrella" de esta actualización, que también incorpora nuevos Objetivos Diarios, un renovado Modo Versus CPU, con diversos niveles de dificultad, y nuevas zonas de KO.

VALORACIÓN. **El juego de lucha de Capcom sigue creciendo, y lo hace de una forma muy notable.**



PS4 | D. SILVER | SHOOTER | DISPONIBLE | 5,99€

HOMEFRONT

The Voice of Freedom

Benjamin Walker, una de las figuras de la Rebelión, protagoniza este prólogo de la aventura original, que mantiene el sistema de juego y nos lleva de vuelta a Filadelfia para enfrentarnos a "Los 90", una siniestra facción.

VALORACIÓN. **No aporta novedades en el plano jugable, pero amplía la experiencia de *Homefront*.**



Frank Pritchard, un viejo conocido de Adam, tiene mucho protagonismo en la historia.

PS4 | SQUARE-ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 11,49€

■ DEUS EX: MANKIND DIVIDED

System Rift

Adam Jensen vuelve a trabajar con su amigo y antiguo compañero en Sarif Industries, Frank Pritchard, para organizar el asalto al ultra seguro bando de datos Palisade Blade, lo que lleva a ambos a descubrir mucho más sobre los Illuminati. Bajo este argumento gira el primer DLC del modo historia de *Mankind Divided* que, en sus 4 horas de duración aproximada, vuelve a lanzarnos de lleno en las mismas mecánicas del juego principal, ya que no incluye apenas novedades en el plano jugable, ni la aparición de nuevos enemigos, armas o piezas de equipo.

VALORACIÓN. Una interesante nueva trama en el universo de *Mankind Divided*, pero que no aporta ninguna novedad reseñable.



El sigilo vuelve a ser una de las mejores armas de 47 en su peligrosa incursión en Colorado.

PS4 | SQUARE -ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ HITMAN

Episodio 5: Colorado

El Agente 47 aterriza en Colorado, Estados Unidos, para afrontar una de las misiones más peligrosas de su última aventura episódica. Nada menos que 4 peligrosos individuos, el terrorista Sean Rose y otros 3 experimentados miembros de una milicia privada, son los objetivos de este penúltimo capítulo, que se desarrolla en una granja reconvertida a campo de entrenamiento militar. Por supuesto, las oportunidades de asesinato son tan variadas como de costumbre e, incluso, se han añadido algunos nuevos elementos, como un brebaje que hace que los enemigos acudan a vomitar al baño o zona "aceptada socialmente" para ello más cercana.

VALORACIÓN. No es el capítulo más inspirado de los disponibles, pero ofrece gran cantidad de contenido y nos da nuestra ración "recomendada" de Hitman.



La Estrella de la Muerte está representada con todo lujo de detalle en esta expansión.

PS4 | EA | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ STAR WARS BATTLEFRONT

Estrella de la Muerte

No es una luna. ¡Es una estación espacial! La mítica Estrella de la Muerte es la protagonista de la tercera expansión de *Battlefront*, que incorpora un buen número de novedades y añadidos, como dos nuevos personajes (Chewbacca y Bossk), cinco mapas multijugador, dos nuevos blasters, dos Cartas Estelares exclusivas, dos vehículos inéditos, como el TIE avanzado de Darth Vader, y un nuevo modo de juego, llamado Estación de Combate, y que propone batallas divididas en tres fases, cada una con un objetivo diferente, y que alternan momentos épicos en el interior de la Estrella de la Muerte con intensas batallas en el espacio exterior.

VALORACIÓN. Por su variado contenido y gran ambientación, se trata de la mejor expansión de *Star Wars Battlefront* hasta el momento. ¡No os la perdáis!

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Salvation

El cuarto DLC de *Black Ops III* incluye cuatro nuevos mapas para el multijugador (Outlaw, Rupture, Citadel y Micro) que destacan por la diversidad de sus ambientaciones (el Viejo Oeste, un castillo medieval o una fiesta de cumpleaños de tamaño XXL) y, por supuesto, la última entrega de la historia del genial Modo Zombi. En él, Nikolai, Richtofen, Dempsey y Takeo volverán a enfrentarse a numerosas hordas de muertos vivientes mientras encaminan sus pasos a un desenlace que... mejor descubráis por vosotros mismos. ¡Y si es junto a 3 amigos, mucho mejor!

VALORACIÓN. El último contenido descargable del shooter de Treyarch sigue la línea de los anteriores y no decepciona.



Micro es el más original de los nuevos mapas de este DLC. ¡Una fiesta de cumpleaños gigante!

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation®Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

GANA GRANDES PREMIOS
MARCANDO LOS MEJORES GOLES

Sube tu mejor gol en FIFA 17

Desde el 10 hasta el 30 de octubre está en marcha un singular concurso en la plataforma de vídeo de PlayStation Plus. La mecánica es sumamente sencilla: graba ese golazo del que te sientes tan orgulloso y súbelo a **playstationplus.es**. De entre todos los vídeos colgados en la web, será la audiencia la que decida con sus votos cuál es el mejor gol de *FIFA 17*. El vídeo que más votos obtenga ganará jugosos premios. Y además, si crees que tu gol es el mejor de la temporada, podrás promocionarlo en redes sociales, desde el listado general o desde la sección "Mi video".

Eso sí, debes tener en cuenta que sólo podrás subir un vídeo y, aunque lo puedes reemplazar, perderás los votos que pudiera tener el vídeo eliminado. Respecto a las votaciones, los usuarios registrados en la web podrán otorgar sólo tres votos, de manera que si cambian de idea, podrán anular uno para votar a otro candidato.

Y ojo, que no sólo está la honrilla en juego, también habrá premios para los tres vídeos que más votos obtengas. El tercer clasificado recibirá 20 € en PSN, tres meses de suscripción a PlayStation Plus y una camiseta de EA. El segundo, ganará lo mismo más un Dual Shock 4 Crystal Edition. Y el mejor gol de llevará, además de Dual Shock 4 Crystal Edition y la camiseta, 50 € en PSN y un año de PS Plus.

Atento a la web **playstationplus.com** para no perderte detalle de este concurso y de otras promociones igual de interesantes.



■ Sube a la web tu mejor gol jugando a *FIFA 17* y podrás ganar importantes premios.

■ Accede a la web desde cualquier dispositivo conectado a internet para subir tus vídeos, ver los vídeo de otros, votar...



JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 19,99 € SURVIVAL HORROR

RESIDENT EVIL HD

Un clásico entre los clásicos, remasterizado en HD para que podamos disfrutar en nuestra PS4 de la aventura que muchos consideran el origen de los Survival Horror. No pierdas la oportunidad de descubrir cómo se extendió el Virus-T...



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Las ofertas exclusivas para miembros de PS Plus vuelven con fuerza. Además de estas tres ofertas de aquí abajo, puedes optar por otras promociones como las que propone Marca, o la oferta de Ticketmaster, que te deja las entradas de cine a 6,65€, o la promoción de los viajes sorpresa de Waynabox, que te permite eliminar gratis tres ciudades.



2 DÍAS DE ACCESO GRATIS
a los gimnasios + matrícula gratis en todas las cuotas, si te das de alta tras completas los dos días de prueba.



10% DE DESCUENTO
en todos los restaurantes que pertenecen al grupo Vips, Starbucks, Wok, VIPS, Ginos,…



10% DE DESCUENTO
en la compra de vuelos, a los muchos destinos que Iberia pone a nuestra disposición.



LIGA OFICIAL

LOS MEJORES JUGADORES SE ENFRENTARÁN EN ESTA **EXCLUSIVA COMPETICIÓN**

¡Se estrenan las PRO-SERIES!

La plataforma oficial de eSports de PS4 no deja de innovar y buena prueba de ello es el lanzamiento de la primera edición de las PRO-SERIES, una competición a la que sólo se puede acceder por invitación y en la que van a tomar parte los mejores jugadores españoles de *FIFA 17, Pro Evolution Soccer 2017, Rocket League y Street Fighter V*. La competición se inicia el 15 de octubre y finaliza el 4 de diciembre. Será una liga de 9 jornadas, tras la cual los mejores jugadores disputarán una final presencial en la que se repartirán de 20.000€ en premios. El espectáculo está garantizado dado el nivel de los participantes y podrás seguirlo en el **canal de YouTube de PlayStation España** (goo.gl/lDf5PS), desde el 15 de octubre.

Y es que la cosa va a estar calentita. En las competiciones futboleras, se emularán los partidos reales más interesantes que se disputen esa semana en las principales ligas europeas. Y la competición promete ser vibrante, ya que tanto en *FIFA* como en *PES* participan los mejores jugadores de nuestro país, como los últimos campeones de la LOPS, el campeón del mundo de *FIFA*, Alfonso Ramos, o el reciente campeón de Europa de *PES*, Alexalguacil_8. La competición de *Rocket League* reunirá a los 8 mejores equipos de España y entre equipos invitados estará el equipo de *Rocket League* del Valencia CF. Qué decir, de *Street Fighter V*, que nos garantiza espectáculo del bueno, gracias a la participación de Odakku, el campeón de la pasada temporada, y los jugadores más en forma.

Con la incorporación de las PRO-SERIES, la Liga Oficial PlayStation da un salto más en busca del mejor espectáculo y la mayor calidad, pero su ADN se mantiene intacto y sigue siendo una plataforma destinada a que cualquier usuario se PS4, sea del nivel que sea, pueda competir en eSports enfrentándose a jugadores de su nivel en las temporadas regulares. Recordad que unirse a LOPS es gratis y tan fácil como registrarse con nuestra cuenta PSN. Para más información sobre las PRO-SERIES consulta: **www.ligaplaystation.es/proseries**

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.



Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PS4 | 49,99 € | ACCIÓN

TRANSFORMERS DEVASTATION

Una divertidísimo juego de acción desarrollado por Platinum Games, que nos propone frenéticos combates entre estos robots gigantes y con un look dibujo animado, cercano al cómic, que le sienta realmente bien.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Una caja metálica inspirada en la PlayStation original!

Compra tu suscripción de PS Plus 12 meses en tu tienda habitual y llévate de regalo un Steelbook de PlayStation 20 aniversario. ¡Date prisa porque son unidades limitadas y son una preciosidad!





ENFRENTAMOS A LOS **MEJORES JUEGOS DE COCHES** QUE CIRCULAN POR LOS CIRCUITOS DE PLAYSTATION 4

RUEDA A RUEDA EN EL ASFALTO

Les ha llevado su tiempo, pero las carreras de coches se han hecho ya un hueco en el catálogo de PS4. Subid a bordo y podréis comprobar qué juego llega antes a meta.

ANALIZAMOS:

- ASSETTO CORSA
- DIRT RALLY
- DRIVECLUB
- F1 2016
- NEED FOR SPEED
- PROJECT CARS
- SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO
- THE CREW: WILD RUN



Kunos Simulazioni tiene su sede en un circuito, lo que ha favorecido al juego.





EL **SIMULADOR MÁS REALISTA** DE LA HISTORIA

Assetto Corsa



3

Formato: **PS4**
Desarrollador: **KUNOS SIMULAZIONI**
Editor: **505 GAMES**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: 1 | On-line: 2-16
Textos: CASTELLANO | Voces: NO

Hay 65 coches únicos, cada uno con un manejo diferente. La configuración de los reglajes es muy minuciosa.

Tras triunfar en PC, este exigente simulador ya está en PS4. Para disfrutarlo y entender su grandeza, es casi obligatorio jugar con un volante de gama media-alta.

CONCEPTO. Desarrollado por una compañía que ha hecho simuladores para fabricantes como Ferrari, *Assetto Corsa* cuenta con unas físicas que están muy cerca de ser reales, a años luz de las de cualquier otro juego. Sólo cuenta con once circuitos, pero todos han sido escaneados con láser para replicar hasta el último detalle: inclinaciones, baches, altura de los pianos...

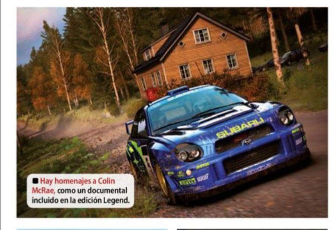
OPCIONES. Aunque hay pruebas de derrape o contrarrelojes con checkpoints, casi todo el énfasis está puesto en plantear carreras realistas, con desgaste de los neumáticos, consumo de combustible, influencia de la temperatura... Hay cuatro niveles de dificultad, pero, incluso en el más bajo, los rivales firman grandes tiempos, por lo que hay que conducir siempre al límite.

GRÁFICOS. El acabado de los coches es bueno (no tanto el del entorno) y se puede correr desde las 8.00 hasta las 18.00, lo que condiciona la iluminación, si bien se echan en falta carreras nocturnas y lluvia.



» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

No es el juego con más contenido ni el más fotorrealista, pero el manejo de los coches es el más fidedigno que ha habido jamás.



Hay homenajes a Colin McRae, como un documental incluido en la edición Legend.





LA AÑORADA RESURRECCIÓN DE **COLIN MCRAE RALLY**

DiRT Rally



3

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **44,95 €**
Jugadores: 1 | On-line: 2-8
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

Hay cerca de 50 coches, desde los años 60 hasta la actualidad. Para manejarlos, hay que entender bien sus inercias.

Tras varios años "repensándola", Codemasters le ha quitado el polvo a su saga más querida, volviendo a sus raíces: pilotar contra el crono en tramos salvajes.

CONCEPTO. Codemasters ha hecho un juego de rallies exigente, para puristas, en el que los errores se pagan caros y hay que estar siempre al tanto de las notas que canta el copiloto. No tiene la licencia oficial del WRC, pero sí coches y tramos reales, ambientados en Montecarlo, Suecia, Grecia, Finlandia, Alemania y Gales.

OPCIONES. El control de los coches es brutal, y conviene tener en cuenta cómo influye cada superficie en el agarre o detalles como el sobreviraje y el subviraje, algo que se explica en un completo tutorial. Además del rally clásico, se ha incluido la subida a Pikes Peak, de 19,9 kilómetros, y hay carreras de rallycross, en la que competimos cuerpo a cuerpo contra otros coches.

GRÁFICOS. Los coches lucen genial, pero mejor aún son los paisajes: carreteras heladas, bosques nevados, barrizales, caminos pedregosos... Se puede cambiar entre cinco rangos horarios, noche incluida, y las repeticiones cuentan con unos planos increíbles.



» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

Codemasters ha recuperado la esencia de los primeros *Colin McRae Rally* para firmar un juego de rallies para el recuerdo.



Tras sus actualizaciones, *DriveClub* es hoy un juego más redondo que en 2014.





LA **VELOCIDAD SOCIAL** QUE SONY PROMETIÓ

DriveClub



Formato: **PS4**
Desarrollador: **EVOLUTION STUDIOS**
Editor: **SONY**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: 1 · On-line: 2-12 · Textos: CASTELLANO · Voces: NO TIENE

Cuando se lanzó, tuvo multitud de problemas, pero ya se han solucionado y, hoy por hoy, este arcade de velocidad con corazón social quita el sentido.

CONCEPTO. Se puede jugar en solitario y offline, pero la mayor virtud de *DriveClub* es que permite crear un club con amigos y disputar carreras por equipos, de seis contra seis. Llegar primero es importante, pero también lo es picarse con los desafíos dinámicos que hay en cada carrera, en los que se pide superar un récord de derrape, alcanzar cierta velocidad media...

OPCIONES. Los coches tienen un control bastante estándar y la IA tiende a hacer la goma, pero el sistema de derrapes funciona muy bien. Podemos correr por carreteras de montaña de seis países (Escocia, Noruega, Chile, Canadá, India y Japón), con seis entornos únicos por cada uno, lo que deja un total de 78 variantes.

GRÁFICOS. El apartado técnico es apabullante. La recreación de los coches es brutal, pero aún más lo son el genial ciclo día-noche dinámico y el efecto de la lluvia. Este último llegó mediante una actualización, igual que las repeticiones o el modo Foto. Es espectacular.

Inicialmente, tenía 50 coches, pero la oferta se ha ampliado y la expansión *Bikes* añade motos, por 14,99 euros.

VALORACIÓN: MUY BUENA
El control de los coches peca de estándar, pero este arcade no tiene rival en lo que a espectáculo visual y social se refiere.



Con el Mundial de F1 en su recta final, el juego oficial está de plena actualidad.





EL **GRAN CIRCO** REABRE SU CARPA CON HONORES

F1 2016



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **64,95 €**
Jugadores: 1 · On-line: 2-22 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Tras el patinazo de los dos últimos años, Codemasters se ha puesto las pilas y ha vuelto a firmar un juego de Fórmula 1 en el que se aprecia su sello de calidad.

CONCEPTO. Por octava temporada consecutiva, Codemasters ha desarrollado el juego oficial del Mundial de Fórmula 1. Con permiso de la entrega de 2013, ésta es la más completa que ha llevado a cabo. Se incluyen las once escuderías, los veintidós pilotos y los veintiún circuitos de la presente temporada, con el debut del circuito de Bakú y el regreso de Hockenheim.

OPCIONES. El control es "made in Codemasters", con múltiples opciones de personalización y nuevos detalles, como las salidas manuales o el regreso del coche de seguridad. Destaca el retorno del modo Carrera, que permite crearse un álter ego y ayudar a progresar a la escudería que elijamos.

GRÁFICOS. Aunque los coches no acaban de ser fotorrealistas, la sensación de retransmisión está muy lograda, con vídeos de la parrilla o los boxes. Destaca la "trampa" de poder correr a distintas horas, lo que se traduce en geniales efectos de iluminación solar.



Están las once escuderías de la temporada 2016, si bien no se han incluido coches clásicos, como sí sucedió en 2013.

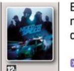
VALORACIÓN: MUY BUENA
Es el mejor juego de Fórmula 1 desde la entrega desde 2013, gracias a la vuelta del modo Carrera y a un control más pulido.


Ghost Games ha aunado el pasado reciente de la saga con el de los tiempos de PS2.




UN CÓCTEL QUE NO SACIA LA **SED DE VELOCIDAD**

Need for Speed



12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **GHOST GAMES**
Editor: **EA**
Precio: **44,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 2-8 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

El intento de resetear una saga tan querida como *NFS* no salió del todo bien, pese a su atrevida combinación de velocidad virtual con una historia de imagen real.

» **CONCEPTO.** El juego nos pone en la piel de un corredor ilegal recién llegado a Ventura Bay, donde debemos labrarnos un nombre, impresionando a cinco figuras del submundo automovilístico. No es nada del otro mundo, pero hay una historia con actores reales, en la que los coches se integran digitalmente en algunos momentos de una manera muy vistosa.

» **OPCIONES.** El juego combina un mundo abierto como el de los últimos *NFS* con el tuneo y la ambientación nocturna de los *Underground* de PS2. Hay pruebas de velocidad, de derrape, de huir de la policía... Hay cooperativo, pero no modos competitivos. El control es tosco y no es compatible con volantes, pero el colmo es la tramposa IA, de la que es imposible escaparse.

» **GRÁFICOS.** El motor Frostbite 3 deja grandes momentos, con su combinación de nocturnidad y neón. Sin embargo, los coches no tienen cámara interior. Para más inri, se exige conexión permanente obligatoria...


Mediocentenar de coches se dan cita en *Need for Speed*, incluso en escenas de vídeo de imagen real.

» **VALORACIÓN: BUENA**
Tiene ideas interesantes y un motor gráfico bestial, pero hay taras, como cierta tosquedad en el control o una IA muy fullera.


El número de coches en pista puede ser hasta de 45, lo cual es una salvajada.




DE DÍA, DE NOCHE O CON LLUVIA: UN **GRAN CAMPEÓN**

Project CARS



3

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SLIGHTLY MAD STUDIOS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **44,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 2-16 · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Tras un año mejorando su ya enorme base, Slightly Mad ha lanzado la edición GOTY de su simulador de conducción, que juega en su propia competición.

» **CONCEPTO.** Con una filosofía propia de *Gran Turismo* y un control que se asemeja más al de *Assetto Corsa*, este simulador se desarrolló con la financiación y el feedback de una amplia comunidad de usuarios. El resultado es un juego que abarca prácticamente todas las disciplinas del automovilismo en circuito cerrado.

» **OPCIONES.** Con un modo Historia en el que labrarse una reputación, podemos competir en cualquier prueba imaginable, desde carreras de karts hasta pruebas de resistencia de veinticuatro horas. Lo mejor es que cuenta con la friolera de 35 localizaciones y con un control muy depurado y personalizable.

» **GRÁFICOS.** La recreación de los coches es fantástica, incluso con cámaras interiores que no se ven en ningún otro juego, pero si hay algo que destaque, es el ciclo día-noche dinámico, que permite competir a cualquier hora, así como los efectos de lluvia. Además, hay un ingeniero de pista que nos va dando información.


Los 125 coches abarcan todas las disciplinas del automovilismo en circuito: karts, turismos, bólidos, prototipos LMP1...

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Un simulador tremendamente vasto en todos sus apartados, con infinidad de circuitos y un apartado técnico descomunal.


Este juego repasa la carrera de Sébastien Loeb e incluye muchas entrevistas con él.




UN **TRIBUTO** A LA MAYOR LEYENDA DE LOS RALLIES

Sébastien Loeb Rally Evo



Formato: **PS4**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **19,95 €**
Jugadores: 1 · Online: 2-16
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Tras acumular experiencia con la saga *WRC*, Milestone decidió crear su propia IP de rallies y lo hizo en colaboración con el mejor piloto que ha habido jamás.

CONCEPTO. El juego está planteado como un repaso a la trayectoria del piloto francés Sébastien Loeb, que explica, de viva voz, las diferentes etapas por las que fue pasando hasta convertirse en el gran dominador del WRC. No sólo se incluyen rallies con tramos cronometrados, sino también pruebas de rallycross, con seis coches en pantalla, y la famosa subida a Pikes Peak.

OPCIONES. Las físicas no son las mejores, pero el control es bastante satisfactorio y la oferta de contenidos es generosa, con muchos retos en los que picarse por obtener la medalla de oro de rigor. Hay ocho rallies clásicos, cada uno de ellos con ocho tramos (Montecarlo, Suecia, México, San Remo, Finlandia, Australia, Alsacia y Gales) y cinco circuitos de rallycross.

GRÁFICOS. El apartado técnico es discreto, sobre todo en lo que a coches y paisajes se refiere, pero hay hasta cuatro tipos de iluminación (amanecer, día, ocaso y noche) y ligeros efectos meteorológicos.



Hay 70 coches, con los que se repasa la historia de los rallies, desde los años 60 hasta la actualidad.



VALORACIÓN: BUENA
Gráficamente, se siente muy vetusto, pero el control cumple y tiene el encanto de repasar la trayectoria de un mito como Loeb.




The Crew sigue ampliando su oferta y, en noviembre, llegará el DLC policial *Calling All Units*.

UN LARGO VIAJE POR LA **TIERRA DEL TÍO SAM**

The Crew: Wild Run



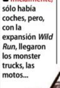
Formato: **PS4**
Desarrollador: **IVORY TOWER**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: 1 · Online: 2-8
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Conducir por todo el territorio de Estados Unidos es una auténtica experiencia y este arcade permite hacerlo en la piel de un piloto que busca venganza.

CONCEPTO. Construido en torno a un argumento de venganza, este MMO, que exige conexión permanente obligatoria aunque se quiera jugar en solitario, se ambienta en una gigantesca recreación de Estados Unidos, lo que incluye decenas de ciudades, monumentos famosos, enclaves naturales, circuitos... Hay una edición estándar y otra que incluye la expansión *Wild Run*, cuyo sobrecoste merece la pena.

OPCIONES. Las 65 misiones de la historia se pueden disfrutar en cooperativo y el mundo está plagado de desafíos de velocidad, eslalon, destrucción de carteles, saltos... El manejo de los coches divierte, pero lo cierto es que resulta bastante tosco y apenas hay diferencias entre coches, ni siquiera quitando las ayudas.

GRÁFICOS. El tamaño del mundo es bestial, con travesías de hasta 40 minutos de costa a costa. Está libre de bugs y hay tanto ciclo día-noche como lluvia, si bien el grado de detalle general no es muy boyante.



Inicialmente, sólo había coches, pero, con la expansión *Wild Run*, llegaron los monster trucks, las motos...



VALORACIÓN: BUENA
Su recreación a escala de Estados Unidos es una genialidad, aunque la conducción de los coches no acaba de acompañar.

CONCLUSIONES

El podio de los juegos de coches en PS4 está muy definido, pero, en la zona de puntos, la cosa está más competida, con un primer grupo formado por aspirantes muy potentes y un segundo perjudicado por algunos pinchazos y fugas de aceite.

Hay géneros que resultan muy subjetivos a la hora de hacer valoraciones, al entrar en juego aspectos como el ritmo jugable, el argumento o el diseño artístico, pero no es el caso de los juegos de coches, que, en general, son bastante monocromáticos en sus intenciones: hacernos disfrutar al volante. Eso sí, pueden lograrlo desde dos enfoques opuestos: simulación o arcade, con grados intermedios. Es importante tener esto en cuenta, pues la exigencia y la atención que requiere un simulador sesudo no tiene nada que ver con la espectacularidad y la diversión rápida que puede dar un arcade alocado. Que un juego sea más simulador o más arcade no lo hace necesariamente mejor: las razones hay que buscarlas en lo satisfactorio que sea el control, la recreación de los coches, la variedad de disciplinas, la cantidad de pistas, lo llamativo que sea el apartado técnico...

Partiendo de esas premisas, el ganador indiscutible de la comparativa es *Project CARS*. El simulador de Slightly Mad Studios se lleva el gato al agua en casi todos los apartados, con sus muchas disciplinas, sus 35 circuitos, su sensacional ciclo día-noche, sus 45 coches en pista... Le sigue *DiRT Rally*, un juego que recupera el espíritu de *Colin McRae* con unos tramos muy exigentes y unos paisajes de auténtico ensueño. El tercer escalón del podio lo ocupa *Assetto Corsa*, que es un juego muy particular. Para disfrutar de su impresionante control, es obligatorio jugar con volante. Con mando, sus virtudes se diluyen y sus once circuitos lo dejan cojo, pues Kunos Simulazioni ha puesto todo el énfasis en las físicas y la fidelidad de las pistas, olvidando otros aspectos que sí tiene su gran rival, *Project CARS*.

El cuarto y el quinto puesto se los reparten *DriveClub* y *F1 2016*, sin un dueño claro. Si queréis potencia visual, apostad por el primero, que tiene un ciclo día-noche y unos efectos de lluvia de auténtico escándalo, además de un enfoque social muy atractivo. Si preferís disfrutar de una conducción más trabajada y os apasiona la Fórmula 1, dadle prioridad al juego de Codemasters. Por detrás, están dos arcades puros y duros que apuestan por mundos abiertos y que exigen estar conectado a internet para poder jugar: *The Crew* y *Need for Speed*. El primero sale perdiendo en lo técnico, pero su recreación de Estados Unidos tiene mucho más encanto que la ciudad oscura y fría en la que transcurre el segundo. Entre medias, se queda el correcto *Sébastien Loeb Rally Evo*, que tiene el encanto de recrear la trayectoria del mejor piloto de rallies de la historia. ○



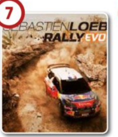














	CARACTERÍSTICAS GENERALES						JUGABILIDAD Y CONTENIDOS							APARTADO TÉCNICO										
	Número de jugadores	Estilo	Rebobinado	Tasa de imágenes	Compra de coches	VALORACIÓN	Control	Daños	Reglajes	Número de coches	Número de circuitos	IA	VALORACIÓN	Modelado de los coches	Físicas	Número de coches en pista	Cámaras	Ciclo día-noche	Climatología	Repeticiones	Ambiente de carrera	Sonido	VALORACIÓN	TOTAL
Assetto Corsa	1-16	Simulador	No	60 fps	No	E	E	E	E	MB	R	MB	E	MB	E	MB	MB	B	M	MB	R	MB	MB	E
DiRT Rally	1-8	Simulador	No	60 fps	Sí	E	E	E	MB	MB	MB	E	E	E	MB	B	MB	MB	E	E	MB	E	E	E
DriveClub	1-12	Arcade	No	30 fps	No	MB	MB	R	M	MB	MB	B	MB	E	MB	MB	MB	E	E	MB	B	MB	E	MB
F1 2016	1-22	Simulador/ Arcade	Sí	60 fps	No	MB	MB	MB	B	B	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	E	E	MB	MB
Need for Speed	1-8	Arcade	No	30 fps	Sí	MB	B	R	B	MB	MB	M	B	B	R	B	R	B	MB	M	B	MB	B	B
Project CARS	2-16	Simulador	No	60 fps	No	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	MB	MB	E	E	E
Sébastien Loeb	1-16	Simulador/ Arcade	Sí	30 fps	Sí	MB	B	B	B	MB	MB	B	B	B	R	B	B	MB	B	B	B	B	B	B
The Crew	1-8	Arcade	No	30 fps	Sí	MB	B	R	B	B	E	R	B	R	R	B	B	MB	MB	M	B	B	B	B

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El regreso de *Resistance*

Hola Playmanía. Quería preguntaros si se sabe algo nuevo de la saga *Resistance*. A mí me gustó mucho y me gustaría saber si hay planes para una cuarta entrega.

@David Alcántara

Sabemos que *Resistance 4* estuvo en los planes de Insomniac Games porque lo confirmó en su día Ted Price, el jefe del estudio. Pero tras acabar *Resistance 3* tenían ganas de hacer algo nuevo y de ahí salió *Fuse*. Después hubo rumores acerca de una remasterización del primero, que también fue descartada. Tras el reciente *Song of the Deep* (un colorido "metroidvania" submarino) ahora están inmersos en el desarrollo del nuevo *Spider-man*, previsto para el año que viene.



No hay planes para continuar la serie *Resistance*. Sus creadores están ocupados con el nuevo juego de Spider-man.

Wonderboy por partida triple

Hola amigos. Yo, que antes de playmaníaco fui "seguero", ando revolucionado ante la noticia de que la serie *Wonderboy* resucite en PS4. ¿Son ciertas las noticias?

@Segata Sanshiro

Pues sí te gusta la serie *Wonderboy* estás de suerte porque hay previstos hasta tres entregas. Por un lado, el estudio coreano Cyberfront ha anunciado *Wonderboy Returns*, el "remake" del original de 1987 que sale este mismo mes de octubre. Luego está *Wonder Boy and the Cursed Kingdom*, una nueva entrega que captará el espíritu de la saga, ya que viene avalada por el creador del original Ryuichi Nishizawa. Este lo esperamos para principios de 2017. Y por último, tenemos *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, una versión "modernizada" del clásico de Master System de 1989 a cargo de los franceses de Lizardcube y DotEmu (responsables también de *Pang Adventures*), que también ha contado con la ayuda de Ryuichi Nishizawa y cuya banda sonora se basa en las melodías originales de Shinichi Sakamoto que han vuelto a ser grabadas en plan orquestal. Éste último aún no tiene fecha de lanzamiento. Tienen buena pinta.



Titanfall 2 estará optimizado para PS4 Pro aunque hasta que no lo probemos no podremos saber si merecerá la pena.

Titanfall 2 para profesionales

¡Buenas! Tengo pensado comprarme una PS4 Pro el día que salga y quería empezar a aprovecharla con *Titanfall 2*. ¿Sabéis si estará optimizado para ella?

@Julen Ortega

Sí. Aunque *Titanfall 2* no aparecía en el listado que facilitó Sony al respecto en el pasado PlayStation Meeting, el propio Vince Zampella, uno de sus máximos responsables, lo ha confirmado en su cuenta de Twitter. Eso sí, no ha entrado en muchos más detalles, por lo que hasta que no lo probemos en PS4 Pro, no podremos comparar ni decirte si merece la pena la "optimización".

Kojima se toma su tiempo

Hola amigos. Después de ver la intervención de Kojima en el pasado TGS, sólo tengo MÁS GANAS de que salga su nuevo juego. ¿Cuándo lo veremos?

@Hernán Estrada.

Nosotros también tenemos mucha curiosidad, pero lo cierto es que queda mucho para verlo. El propio Hideo Kojima declaró (medio en broma, o al menos eso esperamos) que su *Death Stranding* saldrá "antes de los Juegos Olímpicos" (que se celebrarán en Japón en 2020). También prometió que tendrá un "cooperativo único", aunque también se podrá jugar en solitario.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Creéis que PS4 ya ha tocado techo?

Hola amigos. ¿Creéis que PS4 ya ha tocado techo? Es la única explicación que veo para sacar a la venta ahora PS4 Pro y yo veo exagerado tener que comprar esta otra consola para tener que "complementar" mi PS4 "normal".

@Juan Manuel Campos

No. No lo creemos. PS4 cuenta con un parque mundial que supera los 40 millones de consolas y Sony no va a dejarlos en la "estacada". En principio PS4 Pro está pensada para los sibaritas que busquen "algo más" y que tengan en su casa un tele 4K y compatible con la tecnología HDR para poder aprovecharla. Habrá que ver hasta qué punto funcionan mejor en PS4 Pro PlayStation VR o las diferencias con respecto a juegos "tradicionales" (hasta que no la tengamos, no podremos comparar). Pero ten por seguro que todavía nos faltan por ver muchos, muchísimos juegazos en tu PS4 "normal", así que de verdad, no te preocupes que el salto a PS4 Pro no es nada urgente ni "obligatorio".



PS4 Pro está pensada para los que busquen "algo más". Pero la versión "normal" de PS4 nos seguirá dando muchas alegrías.



Ojalá veamos pronto el inolvidable *Silent Hill 2* en el Store para PS4 , dentro de los "Clásicos de PS2". De momento, no está.

» PREGUNTAS CORTAS. RESPUESTAS BREVES



¿Si ya tengo *DriveClub* puedo jugarlo con VR?

@Luis Mínguez

De "gratis" no. Si tienes el pase de temporada, podrás actualizarlo pagando 19,99 euros. La versión VR también se venderá aparte, en disco o en digital, por 39,99 euros.

¿Cuándo saldrá *Shadow Warrior 2*?

@Berta Ramos

Los usuarios de PC podrán desenvainar su katana para enfrentarse a este trepidante shooter subjetivo este mismo mes de octubre. Nosotros en PS4 tendremos que esperar hasta principios de año para disfrutarlo.

¿Habrá juego de "Mr. Robot" en PS4?

@Beatriz Hernández

Teltalle acaba de lanzar, en asociación con NBC Universal y desarrollado por Night School Studio, un juego para iOs y Android llamado *Mr. Robot:1.51exfiltratiOn*, que amplía la historia de la famosa serie de TV. Pero vemos improbable que llegue a una consola de Sony. Siempre te quedará *Watch Dogs 2*...

¿*Adr1ft* tendrá versión en PS VR?

@Jaro Lozano

Esta angustiosa aventura que se desarrolla en el espacio y que salió hace unos meses en PS4 sí ofrece soporte para Oculus Rift, pero no está previsto que sea compatible con PlayStation VR.

Silent Hill antiguos

¡Hola! Compro todos los meses vuestra revista y tengo una PS Vita y una PS4. ¿Hay alguna posibilidad de que algún *Silent Hill* de los antiguos salga para estas plataformas? (El original sí lo tengo tanto para psone como para psp y psvita, jejeje).

@Basdasdz

Máquinas de pachinko aparte, ya hemos comentado que Konami no parece tener planes de lanzar ningún *Silent Hill* nuevo a corto/medio plazo. En cuanto a la posibilidad de que lancen los antiguos en PS4, no sería descabellado ya que paulatinamente están llegando juegazos de PS2 al Store para que los disfrutemos en PS4. Por desgracia, de momento no hay ningún *Silent Hill* entre ellos, pero no es nada descartable de cara al futuro.

Dando el cante en PS4

Hola playmaníacos. Aunque todavía queda bastante para las navidades, tengo previsto hacerme con un juego tipo karaoke para mi PS4. ¿Cuál es el mejor?

@Ángeles Parra

Bueno pues para empezar suponemos que ya sabrás que puedes descargar *SingStar* gratis de PS Store y cantar con los micrófonos (si los tienes) o usando tu móvil a tal efecto si te descargas la app (las canciones se descargan en la tienda SingStore). También está ya disponible *Just Sing*, con éxitos de artistas como Justin Bieber, One Direction y Queen. Luego tienes *We Sing*, que saldrá en el último trimestre con 26 temas de artistas como Pharrell Williams, Demi Lobato o Avicii. Y a finales de año llega *La Voz: Quiero Tu Voz*, la nueva edición para PS4 del juego que recrea el exitoso "talent show" emitido por Telecinco que contará con jugosas novedades y renovados modos de juego. Con cualquiera de ellos te lo pasarás en grande.

LEGO en varias dimensiones

Buenas amigos de Playmanía. Quería preguntaros por el *LEGO Dimensions*, si todas las figuras valen para todos los juegos y si me valen si me las llevo a casa de mis amigos. Gracias.

@Vicente Pedrerol

Sí, cualquier minifigura funciona en cualquier escenario. Da igual de qué temática u oleada sea, en cuanto la coloques sobre la plataforma Toy Pad, cobrará "vida" en el juego. En cuanto a lo de llevártelo a casa de tus amigos, por supuesto que tus minifiguras funcionarán en su juego. Incluso podrás abrir en su juego los Mundos de Aventura (ya sabes, los escenarios temáticos que abre cada minifigura) de tus muñecos y jugarlos en su casa, aunque él no los tengas.



Todos los personajes de *LEGO Dimensions* funcionan en cualquier escenario o temática.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué opinas de PlayStation VR? ¿Vas a comprarlo?



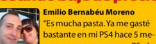
Prefiero esperar



Francisco Javier Mori Canton

"De primeras, no. Esperaré unos meses para ver cómo reacciona el mercado. Prefiero esperar y ser precavido que arriesgar y que luego quede todo en nada (tal y como ha pasado con la PS Vita por ejemplo). Sin duda, el precio me parece un elemento esencial, ya que supone lo mismo que comprar una PS4."

Cuando baje de precio



Emilio Bernabéu Moreno

"Es mucha pasta. Ya me gasté bastante en mi PS4 hace 5 meses y en unos cascos, en PS plus (1 año), 11 juegos más alguno digital y *Mafia III* reservado. Pero cuando baje de precio y haya un buen catálogo, lo compraré seguro".

Compra obligada



Faku Leon

"Para mí es una compra obligada. Creo que es una de esas experiencias asombrosas que después de tanto tiempo pueden despertar mi asombro como cuando conecté por primera vez mi PlayStation allá por el año 1996".

De ninguna manera



Jordi Llorens Trilles

"De ninguna manera. Paso de quedarme ciego y sordo con ese aparatito... Donde esté el Dual Shock que se quite todo lo demás. Y eso va también por el ratón y el teclado".

Esperar es de sabios



Ricard Martín Lleixa

"Yo creo que hay que dejar que pase un tiempo para que la realidad virtual evolucione y lleguen a sacar juegazos y material en condiciones. Esperar es de sabios, pero pienso que tarde o temprano, todos tendremos un dispositivo VR en casa, sea de la marca que sea".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opinas de PS4 Pro? ¿Piensas comprártela?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo sale *Detroit: Beyond Human*?

@Toni Yañez

Pues la nueva aventura de David Cage aún no tiene fecha de lanzamiento. Pero viendo cómo se las gasta Sony últimamente, nosotros no lo esperaríamos para antes de las navidades... de 2017.

¿Habrá nueva entrega de *Far Cry* en breve?

@Ximo López

Aunque Ubisoft no ha hecho anuncio oficial al respecto, hay rumores de que ya están preparando en nuevo *Far Cry*, aunque ahora mismo estaría en una temprana fase de pre-producción. Hasta 2018 no lo veríamos.

¿La BSO de *FFXV* trae temas de otros *FF*?

@Beatriz Hernández

Pues sí. Mientras viajemos en el coche Regalia podremos ir escuchando temas de prácticamente todos los *FF* canónicos y otros como *Dissidia* o *Type-0*, además de la BSO propia de *FFXV*. Podremos comprarlos en distintas tiendas durante el juego.

¿Veremos por fin *Beyond Good & Evil 2*?

@Arancha Cuetos

Pues el creador del original, Michel Ancel, ha subido varias fotos a su cuenta de Instagram que podrían ser materiales de esta largamente esperada secuela y... ha confirmado que está en pre-producción. ¡Viva!

¿Habrá cooperativo en *Dishonored 2*?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Pese a que tiene dos protagonistas, lo cierto es que no. Según sus creadores, *Dishonored 2* está pensado para ser disfrutado en solitario y jugarlo a dobles "arruinaría la experiencia".

¿El nuevo *Assassin's Creed* será en Egipto?

@Felipe Cañas

Es una ambientación largamente rumoreada y ahora se ha filtrado una imagen que nos hace pensar eso, aunque es pronto para hacer elucubraciones al respecto. Y Ubisoft no ha confirmado nada al respecto. Molaría.

¿*Bayonetta 2* ficha por Sony?

Hola amigos. Os escribo porque me gustaría saber si en algún momento *Bayonetta 2* va a dejar de ser exclusivo para Wii U, bien solo o incluido con el primero en alguna remasterización para PS4 (dudo mucho que cuando salga sea en PS3, aunque ojalá lo hiciera). Un saludo y gracias.

@Francisco Javier

Pues lamentamos decirte que no lo veremos en ninguna consola de Sony. A diferencia del primer *Bayonetta*, en la secuela Nintendo participó en la producción del juego, hasta el punto de que Atsushi Inaba, uno de los responsables de Platinum Games, afirmó en su día que *Bayonetta 2* no existiría si Nintendo no se hubiera asociado con Platinum Games para hacer el juego Y a cambio, Nintendo se aseguró la exclusiva para Wii U. Nunca se sabe lo que puede pasar en el futuro, pero no parece viable.

Partidas de Magic en PS4

¡Muy buenas, familia playmaníaca! Quería saber qué pasa con el juego de cartas *Magic Duels*, que tanto tiempo llevamos esperando en PS4. ¿Sabéis algo? Muchas gracias y seguid así.

@Rafa Santos

La nueva edición de este juego de cartas tiene versión iOS, Xbox One y PC. También estaba anunciado para PS4, pero se fue retrasando y retrasando... hasta que por fin hemos conseguido confirmar que finalmente no saldrá en PS4. La razón que esgrimen sus responsables para explicar la cancelación de nuestra versión es que han decidido "centrarse en los dispositivos con los que *Magic Duels* es compatible actualmente para ofrecer la mejor experiencia y jugabilidad a sus jugadores". Una pena, porque realmente tenía muy buena pinta.



Aunque de momento Ubisoft se ha centrado más en la parte multijugador, *For Honor* contará también con una Campaña para un solo jugador que promete darnos muchas alegrías.



Magic Duels estaba anunciado para PS4 y se ha ido retrasando... hasta que se ha cancelado.

For Honor... ¿for one player?

¿Qué pasa, peña? He podido probar la alpha de *For Honor* hace unas semanas y me gustó bastante, pero quería saber cómo será el modo Campaña. ¿Se lo van a currar o van a centrarse en el multijugador? Gracias.

@Roberto Carlos

Además de un potente multijugador, *For Honor* contará con una sólida Campaña para un sólo jugador. Su director creativo, Jason VandenBerghe, ha asegurado que el modo Historia supondrá "una experiencia completa" capaz de sostener el producto por sí misma. "Es una historia completa, una aventura cinematográfica donde jugarás como Warden primero, luego como Raider y luego como Orochi... a través de tres regiones diferentes: la de los caballeros, la de los vikingos y la de los samuráis". Promete.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Sobre la tecnología HDR

Hola amigos de Playmanía. He visto que en la última actualización de PS4, una de las novedades es que será compatible con la tecnología HDR. ¿Qué es esto? ¿Significa que puedo ver los juegos con mejor calidad?

@ Rufino López

El estándar HDR (High Dynamic Range) permite mostrar una mayor gama de colores en pantalla, con más profundidad de imagen. Esto significa, en pocas palabras, que los blancos serán más claros, las tonalidades medias serán más fieles a los colores reales y sobre todo, los negros serán más oscuros, lo que se traduce en una mayor nitidez de la imagen. Eso sí, necesitas tener un televisor compatible con esa tecnología. Si no lo tienes, por mucho que PS4 pueda reproducirla, verás los juegos como siempre.

Enchufando PS VR

Buenas Playmanía. Quería preguntaros si el visor PlayStation VR necesita estar enchufado a la corriente eléctrica para funcionar o si es suficiente con tenerlo enchufado a la consola.

@Pedro Reyes

El visor como tal no va enchufado a la corriente, sino a la llamada Unidad de Procesamiento, que hace de "puente" entre la consola y el visor. Y dicha unidad sí va conectada a la corriente. Así que sí debes reservar otro enchufe para PS VR.



PS VR debe conectarse a la red eléctrica.

¿Demasiados amigos?

¿Cómo les va? Me llamo Héctor y les escribo porque últimamente cuando me logeo en PSN me salta el Error 8002A10D y otras veces me pone 80710016. ¿Ustedes saben a qué podría ser debido? Muchas gracias.

@ Héctor Zárate

El primero de los errores que mencionas salta cuando superas la barrera de los 50 amigos agregados a PSN (la cifra máxima que permite PS3), así que para agregar al 51 te toca borrar a otro. Más complicado se nos antoja decirte algo concreto sobre el segundo, ya que este significa que no se puede acceder a PSN y las razones pueden ser varias, desde que esté caída o en mantenimiento, hasta que no puedas acceder por un problema de tu configuración o de tu proveedor. Contacta con el SAT y ve descartando.

UN MONTÓN DE **NOVEDADES** EN TU PS4

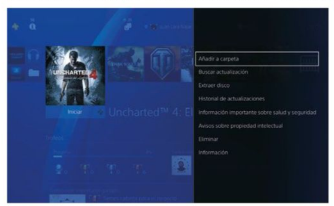
Firmware 4.0 PS4

La última versión del sistema operativo de nuestra PS4 ha traído consigo un buen puñado de novedades de todo tipo. No sólo se han actualizado algunos aspectos visuales de la interfaz, sino que a su ecosistema se han añadido algunas nuevas características que facilitan en gran medida algunas acciones. Ahora trataremos en profundidad las opciones que ofrecen más posibilidades y hacemos un repaso rápido al resto.



1. CREAR **CARPETAS/BIBLIOTECAS**

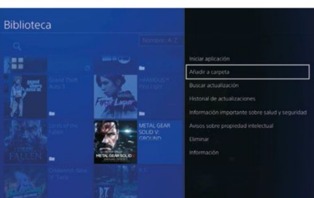
Por fin tenemos nuestra disposición una mejor manera de organizar nuestros juegos y aplicaciones. Es realmente fácil crear carpetas en las que "meterlos" según nuestros propios gustos, consiguiendo así que el menú principal no parezca tan caótico como hasta ahora. No existe ninguna limitación, puedes crear carpetas por usuarios, por género, por orden alfabético... ¡Lo que quieras!



1 De nuevas. Sitúate sobre un juego o aplicación en el menú principal de la consola. Pulsa el botón "Options". Se desplegará un menú con varios opciones, la primera es nueva: "Añadir a carpeta". Si es la primera vez que lo haces no tienes un carpeta a la que añadir nada, pero no te preocupes.



3 Defínela. Como no tenías creada ninguna carpeta, ahora podrás crearla desde cero. Selecciona "Crear Carpeta" y desde una nueva pantalla podrás nombrar la carpeta según lo que vayas a guardar en ella. Para ello sitúate en el primer campo, "Nombre".



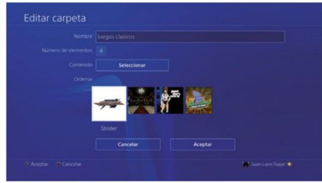
2 Biblioteca. Puedes empezar, como hemos dicho en el Paso 1, desde le menú principal. Pero también puedes entrar directamente en la Biblioteca. Entra como siempre (aparece en el menú principal) y una vez seleccionado el juego, pulsa el botón Options y luego "Añadir a carpeta".



4 Llénala. Puedes aprovechar el momento para incluir en ella todos los juegos que creas conveniente. En Contenido, pulsa sobre "Seleccionar" y marca todos los juegos o apps que quieras añadir de la lista que aparecerá. Finalmente pulsa, "añadir". Podrás añadir juegos a también desde e menú principal..

2. EDITAR **CARPETA/BIBLIOTECA**

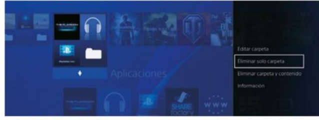
¿Has creado alguna carpeta que no te convence? No te preocupes, puedes modificarla como quieras.



1 Ordena. Sitúate sobre la carpeta en cuestión y pulsa "Options". Pulsa "Editar carpeta" y luego elige el orden en que quieres que aparezcan los juegos que hay en su interior.



2 Añadir. Con la carpeta ya creada y seleccionando el juego o aplicación desde el menú principal o la Biblioteca, pulsa Options y luego selecciona la carpeta donde quieres meterlo desde el nuevo menú.



3 Eliminarla. Sitúate sobre la carpeta en cuestión y pulsa Options. El nuevo menú te permitirá eliminar la carpeta (volviendo los juegos y aplicaciones a estar "sueltos"), su contenido o ambos. Muy sencillo y claro, ¿verdad?



4 Biblioteca. Si te sitúas en la última opción del menú de la izquierda podrás consultar todos los juegos que has comprado (estén descargados o no) y podrás descargarlos e incluirlos en las carpetas que ya hayas creado.

3. PERSONALIZAR **MENÚ RÁPIDO**

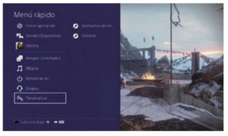
El menú que aparece cuando dejamos pulsado el botón PS del Dual Shock ha mejorado substancialmente. Ahora sólo ocupa una parte de la pantalla de forma que podemos ver lo que ocurre "detrás". Además, puedes personalizarlo para que aparezcan las opciones que más uses.



1 Activación. Estando en mitad de una partida puedes hacer que un menú rápido aparezca si dejas pulsado el botón PS unos instantes.



2 Fijos. Las 3 primeras opciones son fijas (cerrar aplicación, sonido/dispositivos, juego) y te permiten acceder a trofeos, opciones de volumen, de salida de sonido de los cascos... No se pueden cambiar.



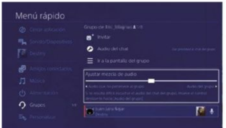
3 Personalización. Una de las opciones de la parte inferior es "Personalizar". Selecciona esta opción y pulsa ✖ en ella y podrás completar el menú rápido a tu gusto.



4 Elige. A la derecha aparecerán una lista de 10 opciones que podrás marcar o desmarcar en función de lo que más te interese. Y podrás elegir el orden en que se sitúan en la lista pulsando sobre "ordenar".



5 Más. Si con el menú rápido activo te colocas sobre una de las opciones, sin pulsar nada, aparecerán a la derecha sus detalles. Por ejemplo, en "Grupos" podrás ver qué Grupos tienen abiertos tus amigos.



6 Y más aún. Y si pulsas ✖ sobre alguna opción, se abrirá en la derecha un sub-menú con los ajustes más comunes. Siguiendo con "Grupos", podrás elegir la mezcla de sonido, prioridad del audio...

4. MENÚ RÁPIDO EN SPOTIFY

La gran novedad del menú rápido es la integración con Spotify: ahora, podemos cambiar de canción, seleccionar listas de reproducción, descubrir música y controlar Spotify sin necesidad de abandonar la partida. Los amantes de la música estarán muy contentos.



1 Requisito. Debes descargar e instalar la app de Spotify, desde el Store. Es gratis. Luego abre una cuenta (o usa la que ya tienes) y enlázala a tu cuenta de PSN. Para ello, abre la aplicación y sigue las instrucciones, introduciendo tu usuario y password de Spotify y aceptando que se enlacen.



2 Menú rápido. En cualquier momento pulsa unos instantes el botón PS del mando. Al hacerlo, se abrirá el nuevo menú rápido. En la parte media del listado verás la opción "Música" y si descargaste Spotify y vinculaste la cuenta podrás acceder a ella.



3 Listas. Podrás escuchar las listas sugeridas por Spotify directamente desde aquí, sin cerrar el juego o la aplicación que estuvieses usando. Si has enlazado tu cuenta PSN con tu cuenta de Spotify también podrás elegir entre tus propias listas de reproducción.



4 Controles. Los controles son los habituales (play, siguiente...). Mientras uses Spotify podrás seguir escuchando el audio del juego/aplicación, así como los chats del Grupo en el que estés.



5 Reproductor multimedia. Si introduces un USB con música, también podrás reproducirla de la misma manera y desde el mismo sitio. Es decir, accediendo al Menú rápido y eligiendo "Música".



En 2 minutos...

SI NO CONOCES DE QUÉ VA SPOTIFY, que sepas que se trata de un servicio de streaming de música que permite escuchar a cualquier artista en muchos de tus dispositivos con conexión online. Si creas una cuenta podrás vincularla a cualquiera de estos dispositivos. Sin una cuenta Premiun, podrás escuchar tu música favorita y montarte tus propias listas de reproducción, aunque con limitaciones. Pero por una pequeña cantidad al mes tendrás una calidad de sonido superior, sin anuncios publicitarios, más control y la posibilidad de escuchar música sin conexión online.

5. TRANSFERIR DATOS DE OTRA PS4

Coincidiendo con la llegada de la nueva PS4 y de PlayStation 4 Pro, Sony ha introducido una nueva opción, que puede ser realmente útil a la hora de saltar al nuevo sistema o, simplemente al cambiar de consola por avería o cualquier otra razón. La "transfusión" de contenido de una a otra se ha simplificado notablemente y nos permitirá "clonar" nuestros disco dura en otra consola de una vez.



1 Requisitos. Obviamente debes tener dos consolas entre las que quieras transferir contenido. Además debes tener un router (que dé soporte Wifi) y uno o dos cables de red (LAN).



2 Instalación con un cable. Conecta ambas consolas entre sí con el cable LAN e inicia sesión PSN en la nueva consola. Las dos deben estar conectadas por WIFI a la misma red local.



3 Instalación con dos cables. Conecta ambas consolas al router usando sendos cables LAN. Inicia sesión en la nueva consola para actualizar el firmware a la última versión.

4 Transfiere. En la nueva consola, ve a "Ajustes/Sistema/Transferir datos de otra PS4" e inicia el proceso con una sola pulsación. Todo lo demás es automático, pero puede llevar un buen rato en función del contenido que almacenes.



5 Formateo. Si has usado la consola nueva, o era de un amigo, ten en cuenta que toda la información que pudiera almacenar será "pisada" y eliminada con la transferencia. Tenlo en cuenta y haz una copia de seguridad si lo crees necesario.



6 Contenido. El proceso transferirá los juegos instalados, partidas, trofeos, pantallas, videoclips y todos los ajustes y datos de las cuentas. Lo único que podrías perder son los trofeos que no hubieras sincronizados antes con PSN.

6. OTRAS **NOVEDADES**

Además de las novedades que ya os hemos explicado, la versión 4.0 del firmware de PS4 ha traído consigo un montón de pequeñas mejoras o nuevas opciones que resultan curiosas y, a veces, muy útiles. Aquí tienes la lista:



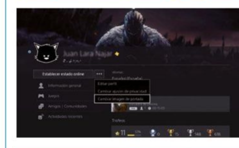
1 HDR. Todas las PS4 actualizadas soportan en tan comentado HDR (High Dynamic Range). Para aprovecharlo, tanto el contenido reproducido como el TV deben ser compatibles.



2 La nube. Si entras en el PS Plus (desde el menú principal), verás en la parte superior derecha el espacio consumido de tu porción de "nube", donde se guardan las partidas.



3 Perfiles. Los perfiles de tus amigos ahora ofrecen más información sobre los trofeos y los juegos que tienen, y es más sencillo compararlos con los tuyos.



4 Perfil. Desde tu perfil, selecciona la opción "Cambiar imagen de portada" desde el botón "...". Podrás elegir cualquier captura guardada para tenerla de fondo.



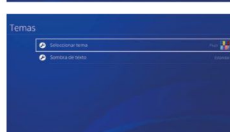
5 Sección novedades. Accesible desde el menú principal, mejora su vistosidad y es más sencillo saber qué se mueve en la comunidad PS4 y entre tus amigos.



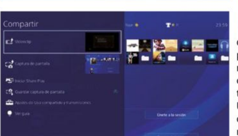
6 Vídeos subidos. Ahora la duración de los vídeos que compartes a través de Twitter has crecido hasta los 2 minutos y 20 segundos, frente a los 10 segundos de antes.



7 Trofeos. Podremos ver los trofeos ganados y compararlos con los de nuestros amigos también en offline. Además ahora los trofeos ocultos ofrecerán pistas, ya se verá su nombre.



8 Fondos. Hay nuevos fondos disponibles y en más colores. Ve a Ajustes/temas y selecciona el que más te guste.



9 Compartir. Si dejas pulsado el botón "share" podrás compartir en menos pasos tus capturas y vídeos, o tus retransmisiones. Usa algunas de las opciones nuevas del menú emergente.



10 Mensajes. El sistema de mensajería ha ganado en agilidad y eficacia. Ahora los mensajes llegan (casi siempre) en tiempo real.

Ojo con....

LA MAYORÍA DE LOS CAMBIOS QUE SE HA INTRODUCIDO EN ESTA ACTUALIZACIÓN no cambian de manera revolucionaria el modo en el que usamos la PS4, pero si ofrecen nuevas posibilidades para que nuestra experiencia sea, sobre todo, más natural y fluida. Tómate tu tiempo para experimentar y probarlas, especialmente lo referente al menú rápido y las carpetas. Los viejos hábitos tardan en desaparecer y no siempre adoptamos las nuevas características de manera automática e inmediata, pero si lo haces, descubrirás que algunas cosas han mejorado mucho. PS4 es un entorno vivo que cambia y se adapta, pero también debemos hacerlo nosotros.



FIGURAS DE LUJO PARA VERDADEROS FANS

AUTÉNTICAS PIEZAS DE COLECCIONISTA

Cada vez más detalladas y de mayor calidad, las figuras se han convertido en uno de los objetos de colección más valorados y buscados por los fans. Aquí os presentamos algunas de nuestras favoritas.

El mundo de los videojuegos y el del merchandising siempre han ido de la mano. Aparte de los típicos pósters, llaveros y demás material dirigido a todos aquellos seguidores de un determinado producto, las figuras son los objetos más codiciados y queridos por la mayoría. Recreaciones perfectas de los protagonistas de los mejores juegos. Articuladas, estáticas... la variedad es infinita, al igual que los precios de cada una, por lo que os presentamos una pequeña selección de las mejores figuras de los últimos años. ¿Alguna de ellas está en vuestra vitrina o al menos en vuestra "wishlist"?



» Hunter
BLOODBORNE

GECCO | PRECIO: 299 $
DISPONIBLE EN: **goo.gl/b8GL1j**

Una de los mejores juegos de PS4 no podía faltar a esta cita "figuril". Aunque el precio asuste en un primer momento, hay que reconocer que Gecco ha clavado al cazador de *Bloodborne*. Desde la pistola hasta la gabardina, esta figura de 32 cm derrocha calidad por los cuatro costados. Tenerla a nuestro lado nos dará apoyo moral si morimos muchas veces en el juego.



La sierra se puede transformar en cuchilla, como en el juego.

» Drácula
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

FIRST 4 FIGURES | PRECIO: 300 $
DISPONIBLE EN: **goo.gl/fNIYOH**

Impresionante. Eso es lo primero que se nos viene a la mente al ver esta figura de 46 centímetros de Drácula de la que se han hecho únicamente 750 unidades. Además, hay una versión exclusiva que cuenta con un coloreado diferente. De esta última se realizaron únicamente 425 piezas. Son bastante complicadas de encontrar y no precisamente baratas.

El nivel de detalle de esta estatua es altísimo. Basta con ver las tallas del trono de Drácula...

Incluye siete espadas y algunas "manos" adaptadas a cada una.

» Cloud Strife
FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

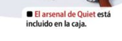
SQUARE ENIX | PRECIO: 84,99 € | 2016
DISPONIBLE EN: **goo.gl/JFqtRl**

Figuras de Cloud hay muchas, pero ésta, que ya va por su segunda reedición, es de las mejores. Con el "look" de la peli "Advent Children", esta espectacular recreación articulada incluye hasta siete espadas diferentes que se pueden combinar y recambios de manos para todas las posiciones. Mide 98 mm × 52 mm × 277 mm y pesa 380 g.

» Kirigiri Kyoko & Monokuma
DANGANRONPA

PHAT COMPANY | PRECIO: 10.000 YENES
DISPONIBLE EN: goo.gl/sCJJvj

Esta belleza de figura bien podría tener la palabra "despair" (desesperación) en la base. La desesperación de los que ansían hacerse con ella, pues aunque no han pasado ni dos años desde su lanzamiento, resulta muy complicado conseguirla a un buen precio. Mide 29.1 x 25.8 x 15.1 cm.

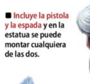


■ El arsenal de Quiet está incluido en la caja.

» Quiet
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

GECCO | PRECIO: 289$
DISPONIBLE EN: goo.gl/5K3Eo8

¿Qué sería de nosotros sin la peligrosa a la par que exuberante Quiet en las largas misiones de *MGSV: The Phantom Pain*? Para que nos haga compañía también fuera del juego, hace unas semanas salió al mercado esta preciosidad de figura de 30 cm (escala 1/6) con todo lujo de detalles. Armada y letal (incluye varios instrumentos de destrucción), Quiet sonríe dispuesta a terminar cuanto antes su misión. El único pero que le podemos poner, el precio.





■ Diferentes armas estarán incluidas junto a la figura, así como las manos para montarlas.

» Sora
KINGDOM HEARTS III

SQUARE ENIX | PRECIO: 149,99 $
DISPONIBLE EN: goo.gl/nPH3YR

Aunque hace tiempo que no sabemos nada nuevo de la tercera entrega de *Kingdom Hearts*, lo cierto es que ya podemos ver el atuendo y las armas que su protagonista, Sora, lucirá. Más adulto y maduro, algo que se ve en su rostro, el elegido de la Llave Espada trae consigo numerosos extras como su nueva Llave Espada, dos ballestas y diferentes manos para colocarle estas armas. Mide 22 cm y estará disponible en enero.

» Venom Snake
MGSV: THE PHANTOM PAIN

GECCO | PRECIO: 299 $
DISPONIBLE EN: goo.gl/NP5WGr

Aunque parezca que nos vaya a hablar (y eso que en el juego es parco en palabras), lo cierto es que no es Venom Snake de verdad, sino una gran recreación a tamaño 1/6 (32 cm). Es una figura estática, pero podemos escoger cómo ponerla, si con bufanda o sin ella, pues se puede quitar sin ningún problema. Aquellos que la tengan reservada junto a Quiet, recibirán además a otro de sus acompañantes: Diamond Dog.



■ Es una estatua y como tal no está articulada. Eso sí, el nivel de detalle es pasmoso.

■ Incluye la pistola y la espada y en la estatua se puede montar cualquiera de las dos.

» Nero
DEVIL MAY CRY 4

KOTOBUKIYA
PRECIO: SOBRE LOS 200$ (AMAZON)
DISPONIBLE EN: goo.gl/a1wbrf

El protagonista indiscutible de la cuarta entrega de *Devil May Cry* también supo conquistar a los fans de las figuras con una recreación a escala 1/6 espectacular en la que demostraba de todo lo que era capaz durante el combate. Desgraciadamente, este artículo se encuentra descatalogado y hacerse con él es realmente una tarea digna de un demonio tremendamente poderoso.

» Lara Croft
RISE OF THE TOMB RAIDER

SQUARE ENIX | PRECIO: 139,99
DISPONIBLE EN: goo.gl/bhsjyT

Con el lanzamiento de la Edición 20º Aniversario de *ROTTR*, Lara Croft está viviendo una segunda época dorada que podemos celebrar con esta figura que llega con un montón de accesorios: arcos, flechas, cuchillo, piolet, pistola... Como es articulada, podemos ponerla como queramos: disparando una flecha, escalando, esperando para atacar... Y mide más de 26 centímetros.



■ Está totalmente articulada así que podremos poner a Lara en distintas poses.



Nunca has visto a Ryu así. Y puede que no lo veas. Es una edición muy limitada.

Ryu
STREET FIGHTER V

POP CULTURE SHOCK COLLECTIBLES | PRECIO: 899 $
DISPONIBLE EN: goo.gl/9Mwfbj (MAYO 2017)

350 son las unidades que van a realizar de esta figura de Ryu. Una figura que tendrá una escala de 1/3 (73 cm), justo el tamaño idóneo para disfrutar de todos y cada uno de los pequeños detalles de los músculos y la ropa de este afamado luchador. Con un rostro serio y dispuesto, Ryu se prepara para un próximo combate. ¿Tumbará vuestra cartera?



El nivel de detalle es brutal. Se aprecia hasta en la peana.

Kishi Artorias
DARK SOULS

FIRST 4 FIGURES
PRECIO: 499.99 $
DISPONIBLE EN:
goo.gl/78iKhA (2017)



Realizada en polietileno y con un tamaño aproximado de 54 cm (escala 1/4), la empresa First 4 Figures ofrece dos versiones diferentes de Kishi Artorias. La Exclusiva incluirá varios extras, como una ilustración especial de Artorias. Eso sí, vale una "pastaza", pero si os gusta la saga *Souls* y os lo podéis permitir, el Caminante del Abismo quedará de lujo presidiendo alguna de vuestras vitrinas. Y ten en cuenta que sólo se fabricarán 1.400...

Nathan carga con un buen arsenal. El detalle de la figura es muy alto teniendo en cuenta que es una figura articulada.



Nathan Drake
UNCHARTED 3

SQUARE ENIX
PRECIO: 375 € (AMAZON)
DISPONIBLE EN: goo.gl/4r3czk

Otro personaje que no podía quedarse sin su recreación es el aventurero Nathan Drake. Esta figura de 22 cm de PlayArts se lanzó el 2012 y es muy difícil de encontrar. Tanto, que se han llegado a pagar 300 € cuando costaba poco más de 50 en su día. Se trata de una figura articulada, con armas y manos intercambiables. Desgraciadamente el rostro no es todo lo bueno que debería.



El acabado final de esta figura es precioso, especialmente por su plasticidad.

Ling Xiaoyu
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

KOTOBUKIYA
PRECIO: 150€ APROX
DISPONIBLE EN:
goo.gl/bFm0oY

Basada en una ilustración original realizada por el dibujante Yamashita Shunya, y dentro de la línea Bishoujo, Ling Xiaoyu se dispone a atacarnos para llegar a lo más alto del Torneo del Puño de Hierro con esta estatua de PVC a escala 1/7 (23 cm). Aunque el rostro no está todo lo trabajado que nos gustaría, hay que admitir que la postura y el acabado del anaranjado traje está realmente bien conseguido. Salió en 2013 y no es fácil de encontrar.



La figura incluye dos espadas y las manos adecuadas. Está totalmente articulada.

Noctis
FINAL FANTASY XV

SQUARE ENIX | PRECIO: 109,99 €
DISPONIBLE EN: goo.gl/1ANlnJ

Armado hasta los dientes, Noctis Lucis Caelum se prepara para protagonizar el nuevo *Final Fantasy XV*. Esta figura de PlayArts de 27 cm es articulada, así que nos permitirá recrear todas las posturas de ataque de Noctis. Además, incluye una base para sujetarla y que no se caiga elijamos la postura que elijamos. También incluye varias armas y las "manos" para sujetarlas según el caso.



El rostro está muy detallado y hasta podemos ponerle coleta si le quitamos la capucha.

Sorceress
DRAGON'S CROWN

MEGAHOUSE | PRECIO: 100 €
DISPONIBLE EN: goo.gl/ZKbVas

¿Quién no querría caer bajo el hechizo de la poderosa bruja de *Dragon's Crown*? Con una pose un tanto forzada que deja ver a la perfección todos sus atributos, esta figura de 24 cm muestra gran calidad en los acabados y el pintado y sombreado logran darle movimiento al conjunto.

Transmite movimiento gracias a su pose y gran trabajo de pintura.



Una detallada estatua para fans de la saga.

Sorey
TALES OF ZESTIRIA

KOTOBUKIYA | PRECIO: 130 $ APROX (AMAZON)
DISPONIBLE EN: goo.gl/Wurjto

El Pastor Sorey quiere destruir de raíz toda la maldad que hay en vuestras casas con esta figura de 20 cm que muestra todas las bondades de este personaje de *Tales of Zestiria*. Ya no es fácil encontrarlo, por lo que te puede salir un poco mas caro de lo esperado. Eso sí, agradecerás el fino trabajo de los detalles.



Incluye armamento para acabar con el apocalipsis zombi él solito.

Leon S. Kennedy
RESIDENT EVIL 6

HOT TOYS
PRECIO: 220$

Atentos al lanzamiento de esta figura (prevista para finales de año), porque, como ya os hemos contado, los productos de Hot Toys se convierten en objetos de colección enseguida y hasta triplican su precio en meses. Y es que tienen calidad de sobra y se fabrican muy pocas unidades. En este caso, la figura de Leon cuenta con más de 30 puntos de articulaciones, mide unos 30 cm de altura e incluye seis manos y dos camisetas intercambiables. Y de armas, va bien servida: lanzacohetes, rifle de francotirador, escopeta, pistola... Elige tu pose preferida.

Ezio Auditore
ASSASSIN'S CREED II

HOT TOYS | PRECIO: 550 $ (AMAZON)
DISPONIBLE EN: goo.gl/lISbVT



Las figuras de Hot Toys siempre nos dejan sin aliento y esta no es una excepción. El traje es de tela auténtica, y tiene varias prendas intercambiables. Ezio tiene 30 puntos de articulación y mide 30 cm. Incluye manos intercambiables hiper realistas y todas las armas que podáis imaginar. Aunque en su momento costaba cerca de 200 euros, ahora se vende por más de 500.

Una estatua de gran calidad, tanto en el acabado general como por su plasticidad.



Bayonetta
BAYONETTA

PHAT COMPANY | PRECIO: 1115 $
DISPONIBLE EN: goo.gl/OV52aA

Sin palabras nos deja esta gran figura de la bruja Bayonetta que no deja nada a la imaginación. Dinámica y con movimiento, la postura le queda que ni pintada al personaje, pues parece que en cualquier momento vaya a rematar esa patada voladora tan espectacular. Mención aparte merece el acabado de la cara y el pintado general. Mde 39.2 x 31.6 x 16.8 cm y pesa 1046 g.

Kratos
GOD OF WAR

SQUARE ENIX | PRECIO: 180 € (AMAZON)
DISPONIBLE EN: goo.gl/9vSBTh

Hace mucho que El Fantasma de Esparta no se pasea por nuestras consolas y esta figura de PlayArts es de 2012, por lo que no es fácil de encontrar... Ni barata. Esta figura de 22 cm tiene varias articulaciones que le permiten adoptar distintas posturas. Y luce un elevado nivel de detalle. El excesivo y oscuro sombreado le otorga ese toque siniestro que todos conocemos.



Sus múltiples puntos de articulación permiten una gran variedad de poses para Kratos.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

FIFA 17 ya está el primero de la tabla.

1. FIFA 17 (N)
2. NBA 2K17 (N)
3. PES 2017 (N)
4. Grand Theft Auto V (↓)
5. The Witcher III: GOTY (N)
6. Rocket League Ed.Col. (↓)
7. Call of Duty: Black Ops III (=)
8. BioShock: The Collection (N)
9. LEGO Dimensions (N)
10. Rainbow Six Siege (↑)

LEGO Dimensions compite con el deporte.

PS4

ACCIÓN

ALIENATION — DISCO
» HOUSEMARQUE » 19,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina. NOTA **80**

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA **80**

ARAGAMI — DISCO — ¡Nuevo!
» LINCE WORKS » 19,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de sigilo más que notable y con un gran diseño visual, aunque la IA y el rendimiento lastran la experiencia. NOTA **82**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» BLIZZARD » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 54,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

GOD EATER 2: RAGE BURST — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Buen action RPG con un gran sistema de personalización y divertidas batallas, pero repetitivo y corto en lo técnico. NOTA **70**

HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**

TMNT MUTANTES EN MANHATTAN — DISCO
» ACTIVISION » 44,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las Tortugas Ninja protagonizan un aburrido juego de acción y con un sistema de combate simple y caótico. NOTA **55**

TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA **80**

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**

LUCHA

GUILTY GEAR XRD REVELATOR — DISCO
» ARC SYSTEM WORKS » 49,99 € » 2 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Juego de lucha de corte clásico con infinidad de opciones, mucha profundidad y un apartado gráfico innovador. NOTA **88**

NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA **88**

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**

ONE PIECE: BURNING BLOOD — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans de One Piece disfrutarán de un correcto y estratégico juego de lucha, con el atractivo de los héroes del anime. NOTA **80**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA **90**



Tres razones para tener... Rise of the Tomb Raider

Play ¡El juego del mes!

1. AVENTURA EN ESTADO PURO. Lara regresa a PlayStation con una aventura "marca de la casa". Si te gustó el anterior (o los *Uncharted*), no te la puedes perder bajo ningún concepto.

2. REPLETA DE EXTRAS. Nuestra edición llega con todos los DLC incluidos y novedades como un capítulo extra, nuevos modos de juego, nivel de dificultad extremo, trajes clásicos...

3. COMPATIBLE CON PS VR. Y, si eres de los que han picado con la realidad virtual de Sony, te alegrará saber que podrás explorar la mansión de Lara en primera persona con PlayStation VR.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes. NOTA **87**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos... NOTA **92**

FIREWATCH
» CAMPO SANTO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean. NOTA **80**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. NOTA **90**

JUST CAUSE 3 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos. NOTA **84**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**

LEGO DIMENSIONS — DISCO
» WARNER » 74,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras. NOTA **85**

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA **90**

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA **86**

MIRROR'S EDGE: CATALYST — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Parkour y exploración con una estética única que mejora en todo al primero. Una experiencia fresca y original. NOTA **92**

NO MAN´S SKY — DISCO
» SONY » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente. NOTA **82**

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003. NOTA **88**

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA **85**

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 59,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura. NOTA **92**

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA **88**

THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA **85**

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 64,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **98**

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**

WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Quizás pensando en la ya cercanísima PS4 Pro, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95 €



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Sound BlasterX H7
CREATIVE LABS | 159,99 €

Un fantástico headset, fabricado con materiales de alta calidad y que proporciona sonido 7.1 contundente y claro. Incorpora micro desmontable con reducción de ruido y mando a distancia, y se conecta vía USB a nuestra PS4.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €

Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



Los 4 mejores juegos para





1 » Minecraft

La creación de Markus "Notch" Persson es uno de los juegos más populares e importantes de la historia reciente del videojuego. Versionado para prácticamente todos los sistemas, a las consolas de Sony llegó algo más tarde y, aunque con recortes, también triunfan. La versión de Vita gustó mucho en Japón.

2 » Dragon Quest Builders

Precisamente el éxito de *Minecraft* también en tierras niponas animó a Square Enix a fusionar su planteamiento con una trama rolera y toda la idiosincrasia de la simpática serie *Dragon Quest*. El resultado es sorprendentemente bueno (podéis leer el análisis en este mismo número). Puede ser uno de los "tapados" del año.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 The Last Guardian

»PS4 »SONY »AV. DE ACCIÓN »7 DE DICIEMBRE

Lo hemos esperado durante 7 años, pero *The Last Guardian* aún sufrirá un último retraso: hasta el 7 de diciembre...



2 Final Fantasy XV

»PS4 »SQUARE ENIX »ROL »29 DE NOVIEMBRE

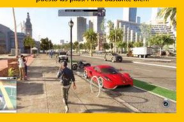
La saga de rol consolera más popular en nuestro país se ha retrasado hasta el 29 de noviembre. Un retraso para poder pulirlo y que luzca tan bien como se merece.



3 Watch Dogs 2

»PS4 »UBISOFT »ROL »15 DE NOVIEMBRE

El primero prometía mucho y nos terminó decepcionando, pero para esta segunda entrega sus creadores parecen haberse puesto las pilas. Pinta bastante bien.



AV. GRÁFICAS

BATMAN: THE TELLTALE SERIES EP. 1

» TELLTALE GAMES » 5,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Primer episodio de una aventura centrada en la narrativa con una interesante trama que es fiel al espíritu de Batman.

NOTA 80

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO

» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA 89

GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO

» TELLTALE » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción.

NOTA 78

LIFE IS STRANGE — DISCO

» SQUARE-ENIX » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA 87

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO

» BIGBEN » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA 83

DEPORTIVOS

FIFA 17 — DISCO — ¡Nuevo!

» EA SPORTS » 64,99€ » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico.

NOTA 91

NBA 2K17 — DISCO — ¡Nuevo!

» 2K SPORT » 64,99€ » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda.

NOTA 93

PES 2017 — DISCO

» KONAMI » 54,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada.

NOTA 85

ROCKET LEAGUE

» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía.

NOTA 83

LE TOUR DE FRANCE 2016 — DISCO

» CYANIDE » 49,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tiene buenas ideas y es fiel al espíritu del ciclismo... lo que es contraproducente en cuanto a disfrute. Sólo para muy fans.

NOTA 65

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95

DEX: ENHANCED EDITION — DISCO

» BADLAND » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un RPG de acción que te enganchará a poco que te guste la ambientación "cyberpunk", a pesar de sus limitaciones.

NOTA 78

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA 92

FALLOUT 4 — DISCO

» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses.

NOTA 95

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90

FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas.

NOTA 86

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO

» ATLUS » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D con el sello inconfundible de Vanillaware y Kamitami.

NOTA 90

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS — DISCO

» SEGA » 69,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un RPG japonés que llega desde PS3 con pocas mejoras y un desarrollo bastante simplón y repetitivo.

NOTA 70

TALES OF ZESTIRIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo.

NOTA 88

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO

» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés...

NOTA 86

THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

... construir tus propios escenarios



Terraria

Mucha gente define *Terraria* como un *Minecraft* pero en 2D. Y no andan desencaminados. Excava, lucha, explora y construye en escenarios con un desarrollo en 2D (a 1080 p en la versión de PS4) con más de 1.000 nuevos objetos. Y permite hasta ocho jugadores Online. Al igual que *Minecraft*, está en PS4, PS3 y Vita.



7 Days to Die

Y no podían faltar los zombis, tan el boga últimamente. En *7 Days to Die* había que construir un refugio a nuestro antojo con los materiales que pillemos por ahí durante el día mientras que por la noche tendremos que resistir el ataque de los zombis. Pero importantes fallos técnicos empañaron el resultado final.

PLATAFORMAS

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.
NOTA 92

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86

UNRAVEL
» ELECTRONIC ARTS » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final.
NOTA 86

SHOOT'EM UP

BATTLEBORN DISCO
» 2K GAMES » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una atractiva mezcla de géneros, para jugar solo o en compañía. Original, variado y artísticamente impecable.
NOTA 87

CALL OF DUTY: BLACK OPS III DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 1-18 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador.
NOTA 91

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".
NOTA 92

DOOM DISCO
» BETHESDA » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90

DEUS EX: MANKIND DIVIDED DISCO
» EIDOS » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 94

FAR CRY PRIMAL DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts...
NOTA 83

OVERWATCH DISCO
» BLIZZARD » 69,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90

STAR WARS BATTLEFRONT DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña.
NOTA 88

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA DISCO
» 505 GAMES » 49,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90

DIRT RALLY
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.
NOTA 92

DRIVECLUB DISCO
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes.
NOTA 89

F1 2016 DISCO
» CODEMASTERS » 64,99€ » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.
NOTA 86

PROJECT CARS DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.
NOTA 93

RIDE 2 DISCO ¡Nuevo!
» MILESTONE » 64,995€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de velocidad notable, ideal para fans de las motos de calle, pero Milestone va ya con el piloto automático.
NOTA 75

VALENTINO ROSSI: THE GAME DISCO
» MILESTONE » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.
NOTA 78

VARIOS

GUITAR HERO LIVE
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube.
NOTA 85

ROCK BAND 4 DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido.
NOTA 83

THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90

XCOM 2 DISCO ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 49,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Tales of Berseria** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL



Tales of Berseria, la nueva entrega de la serie rolera de Bandai Namco, ya triunfa en Japón. Faltan meses para verlo aquí.

2. **The Witcher III** (↑) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
3. **The King of Fighters XIV** (N) — PS4 | SNK | LUCHA
4. **Minecraft** (↑) — PS VITA | MAJONG | SANDBOX
5. **Hatsune Miku: Project Diva X** (N) — PS4(PS VITA | SEGA | MUSICAL

EE.UU.

1. **Madden NFL 17** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO



A la espera de que lleguen exitazos como *Battlefield 1* o *CoD Infinite Warfare* el nuevo *Madden* manda en la lista.

2. **Call of Duty: Black Ops III** (↑) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
3. **GTA V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **DOOM** (↑) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP
5. **The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel II** (N) — PS VITA | NIHON FALCOM | ROL

EUROPA

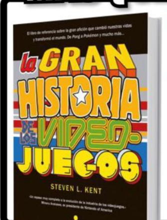
1. **Deus Ex: Mankind Divided** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN



Adam Jensen se infiltra hasta el primer puesto de la lista de ventas. *No Man´s Sky* se ha ido desinflando desde su lanzamiento.

2. **No Man's Sky** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA
3. **Overwatch** (↓) — PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP
4. **AoT: Wings of Freedom** (N) — PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN
5. **DOOM** (↑) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP

MÁS QUE JUEGOS



» Libro La Gran Historia de los Videojuegos

www.edicionesb.com | 24 €

Editado en Estados Unidos hace 15 años, por fin una editorial española (concretamente Ediciones B) se anima a traducir este libraco de 632 páginas que repasa la historia de este medio de forma amena y con múltiples entrevistas y datos sorprendentes. Con prólogo de Peter Molyneux, es una obra imprescindible que no deberías dejar escapar.



» Mega Bloks Destiny

www.megablocks.com | Varios precios

La firma canadiense Mega Bloks tiene entre sus licencias la de *Destiny*. Así que, si te cansas de pegar tiros en la nueva expansión Los Señores de Hierro, siempre puedes hacer una pausa y relajarte montando un Cabal Interceptor o un Arcadia Jumpship como el de la imagen. En total hay nueve sets de construcción dedicados al popular shooter de Bungie.

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME



Los *LEGO* son un éxito en Vita.

1. LEGO Vengadores
2. God Eater 2: Rage Burst
3. Minecraft
4. COD: Black Ops Declassified
5. Lego Jurassic World
6. NFS Most Wanted
7. LEGO Star Wars Ep.VII
8. FIFA 15
9. Dragon Ball Z: Battle Of Z
10. Assassin's Creed: Chronicles

God Eater 2 escala posiciones.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA 89

DECEPTION IV NIGHTMARE — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

GUACAMELEE! — DISCO
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4. NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

PSYCHO-PASS: MANDATORY HAPPINESS — DISC ¡Nuevo!
» BADLAND » 49,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS
Un visual novel, de esas en las que leemos y tomamos decisiones. Sólo los fans del anime disfrutarán la historia. NOTA 64

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1 -4 JUGADORES » CASTELLANO » +7
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84



BSO Virginia

store.playstation.com | 4,99 €

Si has probado el extraño "thriller interactivo" llamado *Virginia* (comentado en este mismo número), seguro que te habrás enamorado de su banda sonora, compuesta por Lyndon Holland y grabada por la Orquesta Filarmónica de Praga. Puedes adquirir su versión digital en el Store por 4,99 euros. Y si la pillas con el juego, te hacen descuento.

Final Fantasy Trading Card Game

www.fftradingcardgame.com | Mazo 14,99 €; Sobre 4,50 €

Tras triunfar en Japón, el 28 de octubre llega a Europa el juego de cartas FF Trading Card Game. Fácil, divertido de jugar e ideal para coleccionistas, el primer set (llamado Opus I) ofrece 216 preciosas cartas con ilustraciones de Yoshitaka Amano y Tetsuya Nomura.

ROL



ADVENTURES OF MANA — DISCO

» SQUARE ENIX » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un RPG acción, remake de un clásico de los 90, que se estrena en Vita con un ameno desarrollo, aunque es un poco simplón. NOTA 73

CHILD OF LIGHT — DISCO

» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO

» ATLUS » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA 90

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO

» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86

UNEPIC

» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80

ACCIÓN

DRAGON'S CROWN — DISCO

» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO

» BADLAND » 39,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82

FREEDOM WARS — DISCO

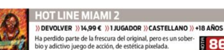
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO

» BADLAND GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles. NOTA 69



HOT LINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

KILLZONE MERCENARY — DISCO

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

MOBILE SUIT GUNDAM EXTREME VS-FORCE — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS

Si te gustan los juegos de mechas, disfrutarás de su asequible jugabilidad y ameno desarrollo, pese a sus fallitos técnicos. NOTA 68

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO

» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO

» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO

» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO

» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89



PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack

SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY | 59,99€



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL | 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS | 12,95€



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN | 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial

HORI | 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



Pese a la vomitona de bilis de las redes sociales que se le vino encima cuando se anunció, *CoD: Infinite Warfare* apuesta por algo diferente dentro de los shooters bélicos.

Call of Duty Infinite Warfare

HASTA EL **INFINITO DE LOS SHOOTERS** Y MÁS ALLÁ

Infinity Ward, el estudio que engendró *Call of Duty*, va a darle una vuelta de tuerca a su criatura, aprovechando que es la primera vez que ha podido disfrutar del nuevo ciclo de desarrollo de tres años, después de que Activision añadiera a Sledgehammer al entramado de equipos encargado de su saga estrella. Tras mostrarnos la II Guerra Mundial y conflictos ficticios del presente, IW ha decidido adentrarse en lo desconocido y darle a *Infinite Warfare* una ambientación futurista, en el espacio exterior, con naves, asteroides, tormentas solares...

La campaña mostrará un conflicto entre la Alianza Espacial de las Naciones Unidas y un grupo disidente autodenominado Frente de Defensa Colonial. El protagonista será el capitán Nick Reyes, que deberá liderar lo que queda de la devastada flota terrestre para pararle los pies al líder del Frente, un radical llamado Salen Koch, interpretado por el actor Kit Harington (Jon Nieve, en "Juego de Tronos"). Además de armas clásicas, habrá armas de energía y granadas especiales, como una que generará un agujero negro y otra que se pegará a los enemigos. El multijugador conservará todas las señas de identidad de la saga, con seis clases de soldados, que resultarán más variadas que nunca, por sus armas y por sus habilidades. Entre los mapas, se han confirmado una zona urbana de Japón, una estación espacial, una penitenciaría o unas instalaciones de perforación en un asteroide. Por si eso fuera poco, estará el hilarante modo Zombies in Spaceland, que nos llevará a un parque de atracciones de los 80, con salones recreativos o una montaña rusa donde dar rienda suelta a la locura. Los protagonistas serán cuatro aspirantes (un empollón, un deportista, un rapero y una pija) que asistirán a un cásting y se verán inmersos en un despiporre en el que saldrá hasta David Hasselhoff.

Infinity Ward ha aprovechado el nuevo ciclo de desarrollo de tres años para darle una vuelta de tuerca a la saga que creó.

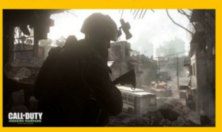
» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

A priori, no ofrece el tipo de conflicto bélico que cabría esperar de un *Call of Duty*, pero, si se mira más allá, su terna de contenidos (campaña, multijugador y zombis) tiene una pinta brutal, y hay que añadir el aliciente de las ediciones especiales de revitalizar un clásico como *Modern Warfare*.



» EL PADRE DE LOS SHOOTERS MODERNOS, REMASTERIZADO

Las ediciones especiales de *Infinite Warfare* incluirán un código digital con el que descargarse *Modern Warfare Remastered*, una revisión del aclamado juego de 2007, que supuso el salto de la saga a conflictos más contemporáneos y, sobre todo, la popularización de los shooters online tal y como los conocemos hoy en día. Incluirá la campaña y diez mapas de serie, que se ampliarán a dieciséis en diciembre, de forma gratuita.









■ La campaña de *Modern Warfare* ya está disponible para quienes hayan reservado alguna edición especial.



■ Zombies in Spaceland tendrá curiosidades, como poder jugar a recreativas cuando la palmemos.





■ Las batallas de naves serán una novedad, pues los vehículos nunca han tenido mucho peso en la saga.





» SE PARECE A...

Infinite Warfare marca un punto y aparte en la saga. Su ambientación espacial remite más a *Destiny* que a entregas previas, y destaca el hecho de que Infinity Ward tire de zombis.



DESTINY

Publicada también por Activision, esta epopeya, ambientada en diferentes planetas, acaba de recibir su última expansión.

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Los zombis siempre han sido cosa de las entregas de Treyarch, pero Infinity Ward se ha atrevido con ellos, y van a dar mucho juego.

■ El "hacktivismo", el desenfado, el gamberrismo y el color serán las señas de identidad de *Watch Dogs 2*, que quiere quitar el mal sabor de boca que dejó la primera entrega.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 15 DE NOVIEMBRE

Watch Dogs 2

LOS **HACKERS DE LA COSTA OESTE,** CONTRA EL SISTEMA

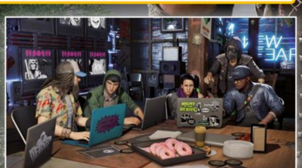
Año y medio después de hacernos padecer con Aiden Pearce, Ubisoft ha decidido jugar casi todas sus cartas navideñas a *Watch Dogs 2*, una aventura que se desmarcará de su predecesora en muchos aspectos, incluidas las expectativas técnicas, mucho más mesuradas. Aunque volverá algún personaje secundario, como T-Bone, la historia será nueva y estará protagonizada por Marcus Holloway, un joven desenfadado que formará parte de DedSec, una organización dedicada al "hacktivismo", es decir, a colarse en sistemas informáticos con fines que van más allá de tocar las narices.

La ciudad de San Francisco será el escenario donde se desarrolle este "sandbox". Habrá zonas muy diferenciadas, como la Bahía, la Oakland industrial o la cuna tecnológica que es Silicon Valley. En general, el tono será mucho más alegre que el de la plomiza Chicago de la primera entrega. En esta ocasión, las mecánicas de hackeo serán mucho más profundas. Por ejemplo, podremos piratear todos los móviles de una zona para generar una distracción, mover coches sin necesidad de entrar en ellos, mandar avisos a la policía... Habrá un dron aéreo y un coche de radiocontrol que resultarán muy útiles para infiltrarse en los sitios. En vez de puntos de experiencia, obtendremos seguidores en redes sociales, y la ropa de Marcus se podrá personalizar ampliamente.
Habrá cooperativo para dos personas, al margen de la historia, así como invasiones que dejarán frenéticas persecuciones de tres contra uno o de dos contra dos. ¡Que se prepare el ctOS 2.0!

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

El tono rapero y gamberro no nos acaba de convencer, pero sí que lo consiguen la ambientación en una ciudad tan icónica como San Francisco, que seguro que da más juego visual y jugable que Chicago, y las nuevas mecánicas de hackeo.







El parkour será fundamental para moverse por la ciudad, y se ha mejorado el sistema de lucha.

El manejo de los coches también ha sufrido un lavado de cara, pero habrá que ver si está bien rematado.

El equilibrio entre acción y sigilo estará muy trabajado. Hackear será vital para generar distracciones.

Watch Dogs 2 se desmarcará de su predecesor en muchos aspectos, incluidas las expectativas técnicas, mucho más mesuradas.

» SE PARECE A...

WATCH DOGS

Vendió más de 4 millones en PS4, pero fue una decepción, no tanto por sus gráficos como por su desarrollo y su argumento.

INFAMOUS: SECOND SON

El sandbox de Sucker Punch comparte con el de Ubisoft el tono gamberro y el gusto por los colores vivos, aunque con poderes.

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 28 DE OCTUBRE

Dragon Ball Xenoverse 2

GUERREROS DE **FUERZA ILIMITADA**

Bola de Dragón nunca pasa de moda, como demuestra el reciente estreno de la saga "Super" o de varias películas. Por eso no es de extrañar que Bandai Namco tenga ya listo *Dragon Ball Xenoverse 2*, un juego que repasará los hechos de la serie y de muchas de sus OVA, con la peculiaridad de plantear qué podría haber sucedido si los hechos no hubiesen ocurrido tal como fueron. Para evitar distorsiones, volveremos a encarnar al patrullero del tiempo, un álter ego personalizado. Según la raza que elijamos (humano, saiyan, namekiano), variarán tanto el estilo de combate como el trasfondo argumental. Ciudad Conton será el centro neurálgico desde el que ir a todos los sitios e interactuar con otros jugadores.

El juego ha sido desarrollado por Dimps, que cuenta ya con una larga trayectoria en la saga, tras haber desarrollado los *Budokai* de PS2. Eso significa que veremos espectaculares combates de uno contra uno, sin rarezas como las de *Battle of Z*. Aun así, habrá margen para la innovación y veremos un modo online de seis contra uno, en el que habrá que derrotar a un jefe manejado por la CPU.

» SE PARECE A...: **DRAGON BALL XENOVERSE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Esta secuela se ha hecho sólo para la actual generación. Aún dista de ser como la serie de televisión, pero los modelos y los efectos han mejorado.



Habrá un modo cooperativo para seis jugadores, en el que tocará aunar fuerzas con otros para derrotar a gigantescos jefes, como Vegeta Ozaru.





Titanfall es una saga pensada para todo tipo de usuarios, pues, aunque da más puntos ir a por los humanos, también hay esbirros manejados por la CPU, muy fáciles de acribillar.





PS4 | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER | 28 DE OCTUBRE

Titanfall 2

EL **CHAPARRÓN DE TITANES Y METRALLA** INUNDA TERRENOS INEXPLORADOS

El primer *Titanfall* fue exclusivo de Xbox y PC cuando se lanzó en 2014. Desarrollado por Respawn Entertainment, un estudio de nuevo cuño fundado por veteranos de Infinity Ward (creadores de *Call of Duty*), el juego recibió excelentes críticas por la frescura que supuso en un género tan sobreexplotado como el del shooter multijugador, si bien se le afeó la ausencia de una campaña al uso. Pues bien, la segunda entrega sí que va a aterrizar en PS4, esta vez con un modo Historia y con importantes novedades jugables, algunas de las cuales no han acabado de convencer a quienes han probado la beta, por cierto.

En la campaña, viviremos la historia de un fusilero llamado Jack Cooper y su vínculo con un titán que ha perdido a su antiguo piloto. Apenas se ha visto nada de ella, pero podéis esperar niveles lineales, en plan *Call of Duty*. El peso de la estructura lo soportará el multijugador online, cuyas refriegas tendrán dos planos muy marcados. Como pilotos, podremos movernos por el entorno a ritmo de frenesí, encadenando movimientos de parkour, potenciados por una mochila propulsora. Podremos elegir entre diferentes habilidades, como un garfio para impulsarnos, un sónar de detección, invisibilidad o teletransporte. Sin embargo, el punto fuerte será la entrada en escena de los titanes, unos gigantes de acero con una potencia descomunal, que podremos pilotar o dejar que actúen por su cuenta. En la primera entrega, hubo tres tipos, pero esta vez serán seis, cada uno con un enfoque distinto, tanto por su arma (rifle de francotirador, ametralladora, escopeta...) como por sus habilidades (fuego, electricidad, espada samurái, explosiones). Habrá duelos a muerte por equipos, un modo sólo con titanes, capturar la bandera, un modo en el que recabar botín y ponerlo a salvo...

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Si no jugasteis a la primera entrega, sus ágiles tiroteos, apoyados en el espectacular tándem parkour-titanes, harán que se os dispare la adrenalina. Habrá que ver lo que da de sí la campaña y si los cambios jugables suponen, realmente, una mejoría.

TITANFALL 2

■ Los mapas que se han visto hasta ahora parecen continuistas respecto a la primera entrega.

» SE PARECE A...

TITANFALL

Lanzado en Xbox One, 360 y PC, este shooter multijugador fue un soplo de aire fresco para el género, con su parkour y sus titanes.

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Muchos shooters posteriores, como éste y *Advanced Warfare*, se fijaron bien en *Titanfall* e imitaron sus frenéticos movimientos.

Las refriegas tendrán dos planos muy marcados: el del parkour de los pilotos y el de la potencia bruta de los enormes titanes.

■ Los remates irán acompañados de un cambio de la perspectiva a tercera persona, para recrearse.

PS4 | RECO TECHNOLOGY | PLATAFORMAS | OCTUBRE

Kyurinaga's Revenge

UNAS **VERDURAS** MUY SALTARINAS

Yasai Ninja fue un juego muy simpático que Reco Technology lanzó en PS4 el año pasado, pero erró en casi todo, especialmente en sus imprecisas secciones en 3D. El estudio español ha hecho propósito de enmienda y esta nueva entrega, titulada *Kyurinaga's Revenge*, se centrará sólo en las plataformas en 2D, que sí funcionaron y que, en esta ocasión, tendrán un planteamiento más ambicioso.

Las verduras y el Japón feudal volverán a marcar la ambientación, con la cebolla samurái Kaoru Tamanegi y el brócoli luchador Joe como protagonistas. Cada uno contará con ciertas habilidades únicas, como el lanzamiento de kunais o la colocación de trampas explosivas. Ambos aparecerán en pantalla simultáneamente, así que podremos alternar libremente o, mejor, hacer uso del multijugador cooperativo.

Con un tono muy clásico, las plataformas coparán casi todo el desarrollo. Habrá que rebotar por paredes, realizar saltos precisos, calcular la ascensión por corrientes de aire, cuidarse de que no nos aplasten ciertas losas, esquivar algunos pinchos... El juego será exclusivo de PS4 por un periodo de tres meses y saldrá tanto en formato físico como en digital, a 19,99 euros.

» SE PARECE A...: **LITTLEBIGPLANET 3**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



■ Habrá cooperativo para dos jugadores, con posibilidad de molestar al compañero. Si jugamos en solitario, podremos alternar entre Kaoru y Joe.



■ El plataformeo en 2D será la piedra angular de la aventura. El control será muy sencillo, pero ciertos puzles obligarán a concatenar saltos con cuidado.

BATTLEFIELD 1

■ La Gran Guerra, un conflicto yermo en el género de los shooters bélicos, estará recreada en todo su horror y dejará una experiencia, como poco, distinta.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER | 21 DE OCTUBRE

Battlefield 1

DICE TIRA DE **MEMORIA HISTÓRICA** Y RECREA EL INICIO DEL "SIGLO XX CORTO"

El historiador Eric Hobsbawm acuñó el término "siglo XX corto" para referirse al período comprendido entre 1914 y 1991, es decir, entre el inicio de la I Guerra Mundial y el fin de la Guerra Fría. DICE, como estudio especializado en conflictos bélicos, comprende la importancia del cisma que dinamitó la Europa de los imperios entre 1914 y 1918 y por eso ha querido recrearlo en *Battlefield 1*, el shooter que más entusiasmo ha generado en años. No todo está inventado...

La campaña mostrará varios frentes de la Gran Guerra, en Francia, la frontera alpina entre Italia y Austria-Hungría, el desierto del Sinaí... Así, veremos batallas aéreas, beduinos rebelándose contra el Imperio otomano, avances a bordo de un tanque averiado, invasiones navales, guerras de trincheras... Entre el horror, no faltarán las historias de amistad. Habrá que ver la duración, pero podría ser un bombazo.
El multijugador será el mayor sustento de *Battlefield 1*, con numerosos modos para hasta 64 jugadores que, en buena medida, pivotarán en torno a la idea de controlar objetivos y atacar-defender posiciones frente al enemigo. Habrá cuatro clases principales: asalto (ideal para reventar vehículos blindados), apoyo (pensada para reabastecer a los compañeros), explorador (para reconocer el terreno) y médico (para curar a los aliados y reparar vehículos). Habrá algunas clases especiales que aparecerán esporádicamente, con armaduras ignífugas o ametralladoras pesadas. Precisamente, el equipamiento será muy diferente al de cualquier otro shooter, con armas de fuego de la época, bayonetas, sables, granadas de gas... Entre los vehículos, que podrán contar con un piloto y un artillero, por lo general, habrá tanques, todoterrenos, biplanos, dirigibles, buques... El motor Frostbite volverá a dar lo mejor de sí, con efectos climatológicos variables y una gran destrucción de los entornos, en forma de cráteres o demolición de muros. Entre los mapas, ya se han confirmado un castillo francés, un bosque, una fortaleza en el desierto, el Canal de Suez, una cumbre de los Alpes, una vía férrea...

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Hacía tiempo que un shooter bélico no nos atraía tanto. La inesperada escaramuza de recrear un conflicto tan olvidado como la I Guerra Mundial es ya valiente de por sí, pero, encima, DICE parece haberle dado un tratamiento jugable y visual sin precedentes.



■ La guerra de trincheras estará muy bien recreada, sobre todo en los modos de ataque y defensa.







Los contrastes estarán a la orden del día, con batallas por tierra, mar y aire. ¡A las armas!



SE PARECE A...

Tras la sobreexplotación de la II Guerra Mundial en la época de PS2, casi todos los juegos bélicos de la última década han apostado por conflictos modernos, pero ha habido excepciones, y DICE le ha echado valor retrotrayéndose a la Gran Guerra.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Hasta ahora, era el último shooter bélico de gran presupuesto que se había atrevido a ir al pasado. Su cooperativo era una gozada.



VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Esta aventura es uno de los pocos juegos ambientados en la I Guerra Mundial. Su delicadeza y su tristeza llegan al alma.



Las avionetas y los dirigibles marcarán la diferencia. Habrá que tener pericia para pilotarlos.

DICE está especializado en conflictos bélicos y, con *Battlefield 1*, el shooter que más interés ha despertado en años, va a demostrar que no todo está inventado.



EL FIN DE UNA ERA Y EL COMIENZO DE OTRA

La I Guerra Mundial introdujo tecnología que acabaría por convertirse en un estándar (tanques, aviones), pero el armamento del pasado siguió teniendo una gran presencia, y eso se dejará notar en *Battlefield 1*. Dependiendo del ejército y del frente, podremos hacer uso de bayonetas, lanzallamas, sables, caballos... Esas armas harán que el combate cuerpo a cuerpo tenga un peso determinante en el devenir de las batallas.







La historia de Duke Nukem

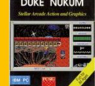
La obra de 3D Realms nos ofreció en 1996 un intenso cóctel de violencia, erotismo, músculos y testosterona. 20 años después celebra su aniversario.

Los orígenes de nuestro amigo Duke se remontan al universo del PC de 1991 con sus tarjetas EGA de 16 colores, cuando 3D Realms aún no existía y el estudio era conocido como Apogee. La compañía, fundada en 1987 por Scott Miller, popularizó la distribución shareware publicando juegos propios como la saga *Kroz*, *Rise of the Triad*, *Beyond the Titanic* o *Supernova*, o de otros desarrolladores como *Commander Keen* o *Wolfenstein 3D* de id Software. En 1991 se unió a Apogee George Broussard y tres años después nació 3D Realms como ramificación dedicada en exclusiva a títulos en 3D.

***Duke Nukem* en 2D fue un gran éxito** y la historia nos cuenta que tuvo que cambiar su título por *Duke Nukum*, ya que existía un personaje en la serie Captain Planet and the Planeteers que se llamaba igual y Apogee no quería problemas legales. Afortunadamente *Duke Nukem* no estaba registrado y la saga continuó con su denominación inicial. *Duke Nukem* era un arcade de plataformas con héroe pixelado y sin gafas de sol. Uno de sus diseñadores, Todd Jason Replogle confesó que el propio John Carmack (id Software) ayudó a programar el juego en ensamblador. En 1993 le llegó el turno a *Duke Nukem II*, también en 2D y mismo esquema plataformero pero bajo la tutela de un entorno gráfico VGA, música de calidad y sonidos digitalizados. El gran éxito de los dos capítulos iniciales y el hecho constatado de que el futuro del PC estaba en las seudo 3D o 2.5D (*Wolfenstein 3D* y *Doom* así lo habían demostrado) fueron los detonantes para que la compañía, ya como 3D Realms, se centrara en *Duke Nukem 3D*. Para ello contaron con un motor gráfico creado por Ken Silverman llamado Build y la inquietud/presión que provocaba el inminente lanzamiento de un tal *Quake* de id Software. A nivel tecnológico no podían competir con los padres de *Doom*, así que se les ocurrió utilizar un personaje con grandes armas y pequeñas frases (y la voz de Jon St John) e implementar escenarios interactivos, armas innovadoras y entornos propios de la vida real. Y lo más importante, generar la máxima polémica posible (a *Wolfenstein 3D* le había ido muy bien), protagonizada en este caso por mucha sangre, violencia y principalmente esos toques eróticos en forma de sugerentes strippers que bailaban al son de nuestro dinero, loops de vídeo sugerentes y otros detalles sexistas. El marketing ya estaba hecho y catapultó aún más a *Duke Nukem 3D* cuando apareció en enero de 1996 en versión shareware. Un barniz oportunista que enmascaraba un FPS con un diseño de niveles abiertos brillante, una interacción con los escenarios memorable (mirarse al espejo, hacer pipí, beber agua, jugar al pinball o al billar...) y un desarrollo frenético y exigente. Sin olvidarnos de esa cantidad demencial de secretos repartidos a lo largo, ancho y alto de todos sus mapas.

Y todo comenzó en 2D...
Las andanzas del tío Duke comenzaron en 1991 como juego de plataformas en 2D para PC, bajo una resolución de 320x200 y con los 16 colores de rigor de la tarjeta EGA. Pasó de llamarse *Duke Nukem* a *Duke Nukum*, por temas de copyright, pero todo se normalizó a partir de la segunda entrega.

Cronología de la saga



1991 PC
Duke Nukum
El origen de la saga de Apogee/3D Realms fue un inocente arcade de plataformas en 2D con 16 colores.



1993 PC
Duke Nukem II
Gráficos VGA, un apartado audio mejorado y cuatro largos capítulos para un héroe que aún no utilizaba gafas de sol.



1996 PC
Duke Nukem 3D
Revolucionó el género FPS en 2.5D planteado por *Wolfenstein 3D* y *Doom*, el mismo año en el que salió *Quake*.



1997 (PAL) PLAYSTATION
Duke Nukem
El port de Aardvark Software para la máquina de Sony contaba con un cuarto capítulo totalmente exclusivo.

■ **El ciclo de la vida** de *Duke Nukem*, el original 2.5D de PC de 1996, el regreso "oficial" en *DN Forever* (PS3) y el esperado *DN 3D 20th Anniversary World Tour* (PS4).

La polémica estaba servida

Eran tiempos de polémica fácil y ataques constantes al videojuego, pero hay que reconocer que *Duke Nukem 3D* lo puso muy fácil. Strippers que mostraban sus encantos por dinero, pósters y revistas sexys, loops de vídeo sugerentes... y esa sobredosis de violencia y sangre que tanto nos divertía.

Y llegó a PlayStation, casi dos años después del original de PC, de la mano de GT Interactive y convertido por Aardvark Software, incluyendo un cuarto capítulo exclusivo con innumerables referencias a otros clásicos de la consola de Sony como *WipeOut* o *Tomb Raider*. Ese mismo año, 1997, se anunció la esperada secuela de la saga, *Duke Nukem Forever*... Mientras, la saturación de expansiones en PC, la nueva generación de juegos poligonales y la supremacía de las consolas, situaron en un segundo plano a la franquicia. Tampoco ayudaron mucho a la imagen de Duke los dos títulos exclusivos para PlayStation programados por n-Space, *Time to Kill* (1999) y *Land of the Babes* (2001), que abandonaron la clásica perspectiva subjetiva para ofrecer acción en tercera persona. PlayStation 2 se quedó sin entrega de la serie, *Duke Nukem: D-Day/ Man of Valor* fue cancelado en 2003 después de haber sido anunciado cuatro años antes. Por su parte *Duke Nukem Forever*, uno de los mejores ejemplos de "vaporware", seguía en estado latente en 2009 tras doce años de desarrollo. Una serie de desavenencias entre 3D Realms y Take-Two/2K Games con juicios de por medio propiciaron que *Gearbox Software* adquiriera los derechos de la franquicia y retomara el desarrollo, ayudados por Triptych Games (ex-miembros de 3D Realms) y Piranha Games, al cargo de las versiones para consola y el multijugador. Desgraciadamente *Duke Nukem Forever* nunca estuvo a la altura de su antecesor...

Por expansiones que no quede

El mundo del PC siempre ha sido muy inquieto y *Duke Nukem* recibió un par de ediciones más, *Atomic Edition* y *Kill-A-Ton Edition*, poco después. Las expansiones fueron un mundo aparte y en menos de dos años el FPS de 3D Realms ya contaba con una decena de ampliaciones de todo tipo y condición.

Pero la redención de Duke ha llegado gracias a Gearbox y a la edición *20th Anniversary World Tour*, que incluye un quinto episodio diseñado por los legendarios Allen H. Blum III y Richard "Levelord" Gray (con banda sonora del compositor del *Duke Nukem* original Lee Jackson), nuevas frases de Jon St. John y un motor gráfico remasterizado en 3D para PS4. Han tenido que pasar veinte años, pero ya podemos escuchar de nuevo frases míticas como "Come get some!" o "Hail to the king, baby!".

Revolucionó la propuesta de *Doom* y luchó cara a cara con *Quake*, pero 3D Realms no supo gestionar la sombra de su legado.



1999 (PAL)
PLAYSTATION
Duke Nukem Time to Kill
La perspectiva cambió a tercera persona pero no los modales y maneras de un *Duke Nukem*.



2001 (PAL)
PLAYSTATION
Duke Nukem Land of the Babes
Secuela del anterior con mejoras a nivel gráfico y menor dificultad para sus catorce misiones.



2011
PLAYSTATION 3
Duke Nukem Forever
Tras quince años de vaporware puro apareció esta secuela oficial que fue duramente criticada.



2016
PLAYSTATION 4
Duke Nukem 3D 20th Ann. W.T.
Nada mejor para celebrar sus 20 años que un remake en condiciones y remasterizado en 3D.





Género:
FPS
Desarrollador:
AARDVARK SOFTWARE
Editor:
GT INTERACTIVE
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO













SÚPER MACHO CONTRA **AMENAZA** EXTRATERRESTRE 2.5D

Duke Nukem

Casi dos años después de su aparición en PC, *Duke Nukem* llegó a la máquina de Sony, eso sí, con un cuarto episodio totalmente exclusivo.

A finales de 1997 los usuarios de PlayStation pudieron disfrutar por fin con el clásico de 3D Realms. Aardvark Software se encargó de convertir las andanzas erótico-violentas de Duke Nukem a los 32 bits de Sony, adaptando de forma eficiente el motor gráfico y los tres capítulos del original de PC, y evitando casi todo rastro de una censura que sí afectó a otras versiones. La BSO mejoró gracias al trabajo de Mark "Skimpy" Knight.

Un cuarto episodio para el recuerdo. Es cierto que se echaba en falta un frame rate algo más estable por momentos, una mayor resolución en las texturas y costaba acostumbrarse inicialmente al mando, que ofrecía tres tipos de control. Pero pronto todo esto pasaba a segundo plano gracias a su frenético y exigente desarrollo y, sobre todo, al descubrir el cuarto capítulo creado para la ocasión, Plug and Pray, con seis largos niveles que parodiaban grandes éxitos de PlayStation como *Tomb Raider*, *WipeOut* o *Resident Evil*. Este nuevo capítulo contaba con banda sonora, enemigos y un final boss, llamado Cyberkeef, exclusivos y ofrecía un mínimo de dos horas más de juego si queríamos descubrir todos sus secretos. *Duke Nukem* en PlayStation, que recibió los apellidos de *Total Meltdown* en USA, plasmó eficazmente el espíritu gamberresco e irreverente del FPS de 3D Realms, en el que tan pronto ofrecías dinero a strippers como aliviabas la vejiga en algún urinario, todo ello acompañado por esa voz inconfundible de Jon St. John. Pero *Duke Nukem* era y es mucho más que eso, es acción pura y dura a lo largo, ancho y alto de 35 niveles con innumerables secretos, una decena de armas legendarias, enemigos de esos que piden plomo a gritos, tarjetas de acceso... e incluso un jetpack y un traje de submarinismo. Todo lo necesario para dar rienda suelta a tu desenfreno lúdico en la Tierra y en la Luna.

Duke Nukem le debe su cavernosa e inolvidable voz al actor americano de doblaje Jon St. John.

CONTENIDO Y DETALLES **EXCLUSIVOS** PARA PLAYSTATION



1 UN CAPÍTULO MUY ESPECIAL. Esta versión cuenta con seis niveles exclusivos que parodian clásicos como *Tomb Raider*, *WipeOut* o *Resident Evil*.



2 UN CIERRE ELEGANTE. La clásica valoración de final de nivel estará acompañada en PlayStation por una simpática secuencia CG.



3 ¡QUE VIENE EL JEFE! *Duke Nukem* te enfrentará a cuatro jefazos. Cyberkeef fue exclusivo para la máquina de Sony.





Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
N-SPACE

Editor:
GT INTERACTIVE

Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO













» TIEMPOS DE **CAMBIO** PARA *DUKE NUKEM*...

El estreno de una perspectiva en tercera persona tipo *Tomb Rider* no fue el único cambio de la saga *Duke Nukem* en PlayStation, también se sumaron modo competitivo para dos jugadores, escenarios de desafío y curiosas pantallas.



① **DUELOS SPLIT SCREEN.** *Time to Kill* ofrece un modo competitivo para dos jugadores a pantalla partida, horizontal o verticalmente.



② **¡NO HUYAS COBARDE!** Si abandonas la partida serás "castigado" con curiosas pantallas que muestran las consecuencias de tu deserción...



③ **CHALLENGE STAGES.** Encuentra los iconos de desafío y visitarás intensos niveles contrarreloj repletos de enemigos. Hay seis diferentes.

¿SEGUNDAS **PERSPECTIVAS** NUNCA FUERON BUENAS?

Duke Nukem: Time to Kill

El primer *Duke Nukem* de PlayStation dejó buen sabor de boca, pero la segunda entrega se empeñó en utilizar cámara en tercera persona...

Un aspecto que fue muy criticado por los amantes del mito de 3D Realms y que obedecía a un momento de la historia de PlayStation en el que triunfaban claramente títulos, como los de la saga *Tomb Raider*, con esta perspectiva de juego. Los encargados de dar forma a *Duke Nukem Time to Kill* fueron n-Space y el lanzamiento en Europa, principios de 1999.

Seguía siendo un *Duke Nukem* pero resultaba extraño ver al armatoste humano de espalda ancha y rubio pelaje desplazarse por la pantalla. El control no era del todo preciso, gestionar el salto llegaba a ser en ocasiones desesperante, pero con un poco de práctica llegabas a la conclusión de que seguía siendo un *Duke Nukem* en líneas generales. Los enemigos, el escenario principal, el armamento, la gran cantidad de secretos, una dificultad puñetera, la posibilidad de apuntar casi en primera persona y, cómo no, las strippers y otros detalles de la casa transmitían cierta sensación acogedora. El argumento nos habla de un portal del tiempo y la intención de los alienígenas de liarla a lo largo de la historia, exactamente en la Antigua Roma, la Europa medieval y el Viejo Oeste, además de en Los Ángeles. Y ahí es donde entra Duke en acción, tras deleitarnos con una intro con canción cañera incluida, al frente de quince misiones, repartidas por los entornos mencionados, y equipado con un armamento más chiflado que nunca: 15 tipos de artefactos ofensivos, desde todo tipo de armas de fuego hasta hachas, ballesta o lanzallamas. Cada misión planteaba unos retos a cumplir y el final de cada una de las tres etapas históricas lo marcaba un final boss de gran resistencia. *Duke Nukem* nunca volvió a ser el mismo en 32 bits, pero nos permitió visitar su caótico mundo disparando, saltando, trepando, volando y nadando en tercera persona.



Cambio de perspectiva. *Time to Kill* sustituyó la clásica cámara subjetiva por otra en tercera persona.

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Han colaborado en este número: Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Lázaro Fernández, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Alejandro Alcolea, Antonio Lendínez, José Luis López Ibáñez, Sara Fargas, Rubén Guzmán.

CONTACTO REDACCIÓN
playmania@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales:
Jessica Jaime e Ignacio Jordán
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING:
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
ARI ASOCIACIÓN REVISTAS



ASÍ ES LA **REALIDAD VIRTUAL** DE PS4

PlayStation® VR

■ **CARACTERÍSTICAS** TÉCNICAS ■ **CÓMO ES** PS VR ■ FRENTE A SUS **RIVALES**



¡YA LOS HEMOS JUGADO!

■ **PS VR WORLDS** ■ **BATTLEZONE** ■ **UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD**
■ **RISE OF THE TOMB RAIDER** ■ **DRIVECLUB VR** ■ **HERE THEY LIE**
■ **RIGS** ■ **FARPOINT** ■ **ROBINSON: THE JOURNEY** ■ **HEADMASTER...**


Pág. 10


Pág. 14


Pág. 26


Pág. 4

Sumario

Por **Sonia Herranz**
Directora de la revista Playmanía

Mirando hacia el futuro

Antes de probar PS VR no era yo muy partidaria del invento este de la Realidad Virtual, me sonaba, no sé... a tontuna. Después de sumergirme en la experiencia, después de sufrirla en mis carnes (qué queréis, soy miedosa), me convertí en una auténtica creyente. Ahora, que ya he probado varios juegos diferentes, que he rematado de cabeza, he conducido tanques, pilotado deportivos y casi me devora una enfermera zombi, PlayStation VR me sigue pareciendo el futuro, lo más sorprendente que he jugado en muchos años. Y es que me hace sentir cosas diferentes y además, muy creíbles...

Los que busquéis experiencias nuevas deberíais probar PlayStation VR. Dejad que os coloquen el casco en la cabeza e intentad probar todo lo "probable". No os quedéis sólo con una sensación, ya que, como ocurre con PS4 en general, hay juegos para todos los gustos y no todos te impactarán igual. Pasarás mucho miedo, fliparás al girar la cabeza en mitad de una carrera para ver cómo adelantas a un rival, se te acelerará el pulso cuando veas que no aciertas con un disparo que debería ser preciso... Lo mejor es que todo es tan creíble, que aunque sepas que ese tiburón que se acerca nunca te va a poder hacer daño, tienes ganas de huir o, como mínimo, de cerrar los ojos...

La realidad virtual me ha atrapado. Quizá es porque hace tiempo que realmente no veo una revolución en el juego más allá de gráficos más bonitos, de más "p" o más frames... Quizá es que tenía ganas de que algo me dejara sin aliento, como cuando probé por primera vez PlayStation. Y ojo, que os estoy diciendo todo esto cuando yo soy de las que se ha mareado con algunos juegos y me corroe la envidia al ver que mis compañeros (todos, los "jodíos"), aguantan a los mandos de tu tanque sin inmutarse mientras yo añoro una Biodramina... A lo mejor no puedo pilotar en *DriveClub*, pero me da igual. Tengo más juegos con los que quedarme atontada... Queda mucho por jugar, pero las sensaciones no pueden ser mejores.

Por **Daniel Acal**
Redactor Jefe de la revista Playmanía

La dirección a la que apuntar

Hace mucho que pienso que a los videojuegos les hace falta "algo". Llamadlo "revolución" o, simplemente, una dirección a la que apuntar. Antaño parecía que podrían ser los controles basados en los sensores de movimiento. O el 3D estereoscópico. Pero finalmente, ambas tendencias quedaron sepultadas por la forma de jugar "tradicional". Si tuviera que decir cuál ha sido el gran salto que ha dado PS4 con respecto a PS3, no hablaría tanto de los gráficos sino de los "nuevos servicios". Los avances han venido con el botón Share, la posibilidad de retransmitir tus sesiones de juego y que la gente las comente en directo o poder invitar a un amigo a jugar en tu partida aunque no tenga el juego en su consola. Por poner algunos ejemplos.

¿Pero qué será lo próximo? Pues la apuesta ahora mismo está en la realidad virtual. Cuando leáis esto PlayStation VR ya estará en las tiendas y ya habréis podido probarlo y comprobar por vosotros mismos cuán inmersivas son sus partidas y la gran variedad de géneros a los que se puede adaptar. Tenemos experiencias terroríficas, acción en primera persona, juegos de velocidad, musicales, deportivos, de naves o aviones e incluso de estrategia. Tenemos juegos "indie" más o menos "experimentales" pero también grandes franquicias que apuestan por PS VR como *Resident Evil 7, Final Fantasy XV, Rise of the Tomb Raider, Star Wars Battlefront* o *Batman Arkham.*

Ahora bien, ¿es esto lo que necesitan los videojuegos para "avanzar"? ¿La VR llega para quedarse? Es pronto para saberlo. Es una tecnología que está empezando y aún tiene mucho margen de mejora. Yo de momento lo estoy disfrutando mucho en partidas cortas, pero tengo mis dudas de si voy a aguantar 4 horas seguidas con el "casco" puesto aislado completamente del mundo "real". Y luego está el tema del precio que, aunque sea competitivo, son 400 eurazos. Tengo mucha curiosidad por ver cómo va a reaccionar el mercado en los próximos meses.

E-mail: **playmania@axelspringer.es** // Twitter: **@revisplaymania** // Facebook: **www.facebook.com/revistaplaymania**

PlayStation VR: La realidad virtual llega a PS4

2016 estaba llamado a ser el año de la Realidad Virtual y PlayStation no ha faltado a su cita. Gracias a PS VR los usuarios de PS4 podemos sumergirnos en una experiencia innovadora a través de un hardware cuidado, elegante y capaz de ofrecer las más inmersivas experiencias.

A principios de 2014, Anton Mikhailov, ingeniero de R&D de Sony, hacía saltar todas las alarmas: confirmaba que estaban trabajando en Project Morpheus desde hacía más de tres años; de hecho, hasta insinuó que PlayStation Move fue creado con la Realidad Virtual en mente. El 18 de marzo de 2014, Shuhei Yoshida confirmaba definitivamente el desarrollo de un "casco" de VR para PS4 que cambiaría la forma en la que jugaríamos en el futuro. Dos años y medio más tarde, PlayStation VR toma forma finalmente, tras mejoras, adquisiciones de otras compañías relacionadas con la VR (por ejemplo, SoftKinetic en octubre de 2015) y un último retraso de medio año que pondría definitivamente a PS VR en el mercado el día 13 de octubre de 2016. Y ahora que ya está entre nosotros, vamos a intentar resolver todas las dudas posibles con respecto a su capacidad, precio, rivales en el mercado, periféricos, títulos y futuro. Eso sí, permítenos hacer una advertencia: si no has probado aún la VR, nada puede prepararte para la experiencia. Nada de lo que leas aquí puede compararse a la experiencia real de jugar con PlayStation VR.

PlayStation VR es capaz de hacerte sentir dentro de cualquier juego o experiencia PlayStation, solo necesitas conectarlo a tu PS4 y una PS Camera (para detectar la posición de tu cabeza con precisión). El hardware de PS VR está compuesto por una pantalla OLED con resolución 1920x1080, que ofrece una resolución de 960x1080 de forma independiente para cada ojo; el headset de Sony incluye sensores de movimiento que detectan los seis »



Más de 230 ESTUDIOS Y COMPAÑÍAS trabajan en PlayStation VR actualmente



DATOS BÁSICOS

- **LANZAMIENTO:** 13 de octubre de 2016
- **PRECIO:** 399,99 €
- **DIMENSIONES:** **Casco de RV:** Aprox. 187×185×277 mm. 610 g sin cable. **Procesador:** Aprox. 187×185×277 mm. 610 g sin cable.
- **PANTALLA:** OLED. 5,7 pulgadas.
- **RESOLUCIÓN:** 1920 x RGB x 1080 (960 x RGB x 1080).
- **CAMPO DE VISIÓN:** Aprox. 100 grados.
- **VELOCIDAD DE ACTUALIZACIÓN:** 120 hz, 90 hz.
- **MICRÓFONO:** integrado.
- **SENSORES:** aceleró-metro, giroscopio.
- **CONEXIÓN:** HDMI, USB.
- **FUNCIÓN DEL PROCESADOR:** procesamiento de audio 3D, pantalla social (modo espejo, modo independiente), modo cinemático (como pantalla extra).





"UNBOXING" DEL PACK DE PLAYSTATION VR

PARA DISFRUTAR DE LA REALIDAD VIRTUAL más espectacular con PlayStation solo necesitas una PS4, una PS Camera y el pack PlayStation VR, que por 399€ incluye todo esto: auriculares para disfrutar del audio 3D generado por la unidad de proceso ❶, el Headset de PSVR propiamente dicho ❷ con un control remoto en el cable ❸ que nos permitirá conectar nuestros auriculares (o los que vienen incluidos), así como controlar el volumen de los cascos y silenciar el micro incluido en PS VR. El kit también incluye los cables USB ❹ y HDMI ❺ necesarios, un alargador para conectar el headset sin problemas de distancia ❼, una fuente de alimentación (❽ y ❾) y la unidad de proceso ❻, que comunica PSVR con PS4.



■ **Añade una PS Camera al kit, conéctalo todo a tu PS4 y podrás disfrutar de la Realidad Virtual.**

grados posibles de inclinación de la cabeza y ofrece un campo de visión de aproximadamente 100º. Si tenemos en cuenta que el campo de visión (estereoscópico) del ser humano llega a los 114º, el porcentaje de visión que PS VR abarca está cerca del 100%. La pantalla de PSVR está diseñada para mostrar imágenes a 120 Hz o 90 Hz; gracias a la unidad de proceso incluida junto a PS VR (que sirve de unión entre PS4 y el headset), cualquier juego, no necesariamente exclusivo para uso en VR, podrá mostrarse en PS VR a través de un sistema de interpolación denominado "reproyección asíncrona". En resumen: no hay juego capaz de provocar parpadeos, caídas de fotogramas o errores de sincronización, PS VR se encarga de que todo se vea perfecto. Y es que además de utilizar el headset para títulos VR, podemos jugar a cualquiera de los juegos de PlayStation 4 utilizando el Modo Cinemático, capaz de poner delante de nuestros ojos (a unos dos o tres metros, dependiendo del tamaño de la pantalla y de la percepción de cada usuario) una pantalla de tres diferentes tamaños: 117", 163" y 226". Eso sí, ya se ha confirmado que los títulos que hagan un uso continuado de la PS Camera como *Tearaway Unfolded* o *PlayRoom* no serán compatibles con el modo cinemático.
La unidad de proceso también se encargará de mostrar en una TV una parte (el ángulo que abarca PS VR no permite mostrar todo) de lo que ve el usuario que está jugando con el headset, adaptando lo que el ojo derecho ve a las dimensiones y resoluciones de la televisión. Además, el hecho de poder enviar dos diferentes señales de vídeo, una al headset y otra a la TV, permite a varios jugadores disfrutar de una misma experiencia. Por ejemplo, *Playroom VR* (título de descarga gratuito disponible en PS Store) incluye varios juegos en los que participan cinco jugadores: uno utilizará el headset y los otros cuatro jugarán en la TV con Dual Shock 4 tradicionales.

El headset de PS VR se ajusta a la cabeza a través de una especie de diadema "sólida" (nada de correas elásticas como en otros sistemas de Realidad Virtual), y libera totalmente nuestros ojos y nariz de peso o presión, convirtiendo a PS VR en el dispositivo más ligero (610 gramos) y cómodo del mercado. Con ayuda de un par de botones repartidos por el headset podremos ajustar la presión de la diadema (entre la frente y la parte superior del occipital) y la distancia de las lentes, que permiten el uso de gafas y que, después de haber probado Oculus Rift y HTC Vive durante horas, se ajustan infinitamente mejor a los ojos y facilitan enormemente la localización del "sweet spot", que llaman »

PS VR es capaz de HACERTE SENTIR DENTRO DE LOS JUEGOS. Es otra manera de jugar.



SUS RIVALES

PLAYSTATION VR es todo un pionero en el mundo de las consolas, pero no es difícil encontrar sistemas similares creados para PC y hasta para utilizar con un Smartphone. Las experiencias ofrecidas por sistemas como Oculus Rift o HTC Vive son espectaculares (la principal diferencia con PS VR es su mayor calidad gráfica), pero requieren un gran desembolso, ya que junto al precio del headset (699 € OR, 899 € HTCV) hay que añadir el de un PC preparado para la VR o, en el mejor de los casos, el de una tarjeta gráfica "capaz" (de los 400 € es difícil bajar). La experiencia total en PC se nos va a los 2.000€... Y la experiencia en el desarrollo de juegos que tienen las compañías que rodean a Sony no la tienen en el mundo del PC.



Samsung Gear VR

El headset de Samsung, creado en conjunción con Oculus, utiliza sus Smartphone de gama alta como "motor" para sus experiencias VR. Lo mejor es su precio (no llega a los 100€); lo peor es que estamos limitados por la capacidad de un móvil.

OS VR

El objetivo de este headset, fabricado por Sensics y Razer, es el de plantear un sistema Open-Source para hacerlo funcionar con cualquier plataforma de software y sistema de control (siempre que sea PC). Lo mejor, su precio: 399$

OSVR









COMO EN LA PANTALLA DE UN CINE

Los títulos tradicionales de PS4 (no compatibles con PS VR), así como cualquier aplicación multimedia que tengamos instalada o películas, funcionan con PS VR a través del Modo Cinemático. Será como usar el visor en lugar de la tele y podremos elegir "la distancia" a la que se encuentran, entre dos y tres metros, dependiendo del tamaño elegido: pequeño (117 pulgadas), mediano (163 pulgas) o grande (226 pulgadas). ¿Te cabe una tele así de grande en el salón de casa?





■ *PlayRoom VR* incluye opciones multijugador como la de la imagen a través del sistema Social Screen de PlayStation VR.

NO ESTAS SÓLO

PARA EVITAR CONVERTIR A PLAYSTATION VR EN UNA EXPERIENCIA TOTALMENTE INDIVIDUAL y solitaria, Sony diseñó su unidad de proceso para emitir en un TV convencional, bien la misma imagen (en 2D) que está viendo el jugador con PS VR o bien una imagen diferente, algo que posibilita la interacción entre varios jugadores. El mejor ejemplo de uso de Social Screen (pantalla social), es *Monster Escape* (incluido en *PlayRoom VR*), en el que cuatro jugadores (cada uno con un Dual Shock 4, jugando en la TV) tienen que luchar contra un monstruo controlado por el jugador que lleva puesto el headset de PlayStation VR.

■ HTC Vive está considerado como el mejor y más completo sistema de VR para PC.



HTC Vive

HTC tomó el concepto de Oculus y lo mejoró incluyendo dos cómodos mandos y un par de sensores que detectan con exactitud nuestra posición, permitiendo experiencias "activas" en un área de 5x5 metros (máximo). Su precio: 899€.



■ En conjunción con sus mandos Oculus Touch, Rift ofrece una experiencia completa.



Oculus Rift

Tras triunfar en Kickstarter y pasar por tres configuraciones de hardware durante su desarrollo, implantó el estándar de la VR en PC. Recientemente ha estrenado sus mandos Oculus Touch y el precio del headset más su cámara es de 799€.



los anglosajones, o posición del headset en el que vemos los contenidos enfocados al 100%. Y aquí viene el eterno debate: ¿Cómo se posiciona PlayStation VR frente a sus principales rivales: Oculus Rift y HTC Vive? Primero, su hardware: Oculus y Vive comparten las mismas especificaciones de pantalla y son capaces de mostrar una resolución de 1080x1200 en cada ojo... pero únicamente a un máximo de 90 Hz. La diferencia de resolución con respecto a PS VR (960x1080) es muy pequeña, pero la sensación de parpadeo puede ser mayor en los headset creados para PC. Ahí es donde está la principal diferencia. Para poder disfrutar de Oculus Rift o HTC Vive necesitamos un PC muy potente y si tenemos que montarlo o comprarlo "de cero" difícilmente bajaría de los 1.200€. Si lo sumamos al precio de alguno de los dos headsets nos vamos cerca de los 2.000€. Y sí, la calidad gráfica, principalmente la resolución de las texturas, es mayor en un equipo preparado para Oculus o Vive, pero ésta no será la primera vez que el software vence al hardware (y no hablamos de manera hipotética). ¿Qué puede ofrecer un PC frente a un equipo de desarrolladores como el que tiene Sony para su PS4? Aparte, tras haber probado los tres sistemas (y Samsung Gear VR), solo tenemos buenas palabras para PlayStation VR. Bastan algunos mini-juegos de *PlayStation VR Worlds* y un par de partidas a *Rigs: Mechanized Combat League* para convencernos definitivamente de que la potencia de PS4 es más que suficiente para ofrecer experiencias 100% inmersivas (ya veremos de lo que es capaz con PS4 Pro) y de que no hay nadie como los desarrolladores exclusivos para consola a la hora de adaptar de la mejor manera un sistema de control. Antes de PS VR no habíamos sido capaces de disfrutar de una experiencia de Realidad Virtual con un sistema de control "tradicional" sin perder la orientación o sin sufrir mareos.

Los juegos son la clave, como hemos mencionado, y en casos como el de *DriveClub VR* no lo decimos nosotros, lo confirman todos los medios: no existe un juego de conducción más inmersivo. De acuerdo, necesitarás un volante para disfrutarlo al máximo, pero la experiencia es inigualable. Como lo son casi todas las que ofrece PlayStation VR en su lanzamiento. Como veréis en las siguientes páginas, hemos probado muchos de los títulos de PlayStation VR y todos nos han sorprendido de un modo u otro. *VR Worlds* es mucho más de lo que habíamos visto hace meses, *Rigs* plantea nuevas formas de participar en un shoot'em up, *Headmaster* propone un sistema de control simple pero adictivo... La clave son los juegos, pero con un hardware como el de PlayStation VR, todo es posible; ¿qué nos deparará el futuro?

■ **El kit completo** para disfrutar al máximo de la Realidad Virtual en PlayStation 4 se compone de PSVR, cámara y mandos Move.

SUS MEJORES AMIGOS

PARA COMENZAR A DISFRUTAR DE LA REALIDAD VIRTUAL en PS4 basta con conectar el headset PS VR y tener una PlayStation Camera delante. Precisamente la razón por la que PS VR está rodeado de leds azules es para que sea fácilmente detectable por la cámara y el sistema localice en todo momento y con total exactitud la posición en la que tenemos nuestra cabeza. Y aunque todos los títulos, al menos por ahora, son compatibles con Dual Shock 4, algunos de ellos soportan el uso de mandos PlayStation Move para hacer la experiencia aún más inmersiva. Como es lógico, la luz de los mandos Move también es detectada por la cámara para determinar su posición con precisión. La cámara, que sí es obligatoria, tiene un precio de 60 € y hay a la venta un pack de dos mandos PS Move por 75 €.

PLAYSTA

ESTAMOS HARTOS DE VER EL HEADSET DE PLAYSTATION VR en fotos y vídeos, pero os aseguramos que el dispositivo gana muchísimo al verlo en directo y, sobre todo, al probarlo. Sony ha diseñado el headset para hacerlo el más ligero y cómodo del mercado. La diadema hace que su peso se distribuya equitativamente entre la frente y la zona justo encima del occipital, liberando nuestros ojos y nuestro tabique nasal de cualquier molesta presión innecesaria. La zona de las lentes puede acercarse y alejarse con precisión (para ajustarse a la fisionomía del usuario o acomodar unas gafas) y encontrar el "punto de enfoque" adecuado es infinitamente más fácil y directo que en cualquier otro headset de VR.



INMERSIÓN. PlayStation VR muestra un campo de visión de 100º y posee sensores que detectan los seis grados posibles de movimiento de la cabeza.



ATION VR AL DETALLE

MÁS CÓMODO. El headset de PSVR es el más ligero y cómodo del mercado. En lugar de ir ajustado a nuestros ojos, va sujeto a la frente por esta parte.

LEDS. Las luces azules de PSVR no son un adorno; sirven para que PS Camera detecte la posición de nuestra cabeza con total precisión.

PANTALLA. OLED, con una resolución de 1920x1080 (960x1080 para cada ojo), y capaz de mostrar hasta 120 fps.

AJUSTABLE. La diadema que sujeta el headset en nuestra cabeza es totalmente ajustable en tamaño.

CON GAFAS. PSVR deja hueco para utilizarlo con gafas. La parte frontal puede desplazarse para dejar hueco a las gafas y "enfocar" así con precisión.

LO QUE NO SE VE. PSVR es el headset VR más cómodo (su diseño distribuye muy bien el peso) y ligero del mercado (610 gramos) e incluye un micrófono.





THE LONDON HEIST



DANGER BALL

■ *Desafío Scavenger* nos dará el (exquisito) control de un exoesqueleto robótico.

DESAFÍO SCAVENGER

VR LUGE

AUNQUE EL USO de un mando reduce el efecto inmersivo, London Studio ha conseguido combinar muy bien PlayStation VR y el control con Dual Shock 4 o con los mandos Move.

■ Sólo podemos admirar el fondo oceánico... y sufrir.

INMERSIÓN



London Studio ha creado un perfecto control entre PS VR (la cabeza), el Dual Shock 4 y Move.



THE LONDON HEIST

COMPATIBLE CON PS MOVE

13 DE OCTUBRE 2016 | 39,99 € | SONY | EXCLUSIVO PS VR



DESAFÍO SCAVENGER



EXPERIENCIAS PARA TODOS LOS GUSTOS

PlayStation VR Worlds

Sony London Studio ha preparado un divertido mix de experiencias para estrenar PlayStation VR por todo lo alto y con la mayor variedad posible. Acción, deporte, simulación...

Una de las experiencias más recurrentes en el mundo de la VR es la clásica montaña rusa, pero desde Sony London Studio se han propuesto arrebatarle ese puesto preferente. *VR Worlds* es un título compuesto por cinco experiencias diferentes que pondrán a prueba nuestra puntería, nuestra habilidad... ¡y hasta nuestros nervios!

The London Heist, VR Luge, Odisea Scavenger, DangerBall e Inmersión son los juegos que componen *VR Worlds* y que muestran las capacidades de PS VR en diferentes géneros. *The London Heist* es un juego de disparo en el que utilizaremos los mandos PS Move a modo de armas; una historia de mafia londinense al estilo de "Snatch" o "RocknRolla" servirá como excusa para meternos de lleno en una persecución o una emboscada de la que solo saldremos vivos apuntando con precisión y ocultándonos del fuego enemigo.

Para jugar a *VR Luge* solo necesitaremos mover la cabeza. Recorreremos una inmensa carretera tumbados sobre nuestra tabla y tendremos que inclinar la cabeza hacia los lados para tomar las curvas y esquivar todo tipo de vehículos y de amenazas que encontraremos a nuestro paso. Y con la cabeza también jugaremos a *Dangerball*, un futurista Air Hockey tridimensional en el que moveremos una "paleta" para evitar que nos marquen gol y darle efecto a la pelota para anotar puntos en la portería del oponente. *Desafío Scanvenger* acerca el juego tradicional al mundo VR con un planteamiento de shoot'em up con un alto componente de exploración; lo más sorprendente es su sistema de control, que combina el movimiento de nuestra cabeza con el Dual Shock 4 para alcanzar un grado de inmersión del que pocos juegos en el universo VR pueden presumir. Por último, *Inmersión* nos guiará por las profundidades del océano a través de una visita que no será tan relajada como parece al principio. El ataque del tiburón pone los nervios de punta... No se nos ocurre mejor manera de estrenar PS VR que con esta colección.



PRIMERA IMPRESIÓN:
EXCELENTE
Una introducción a la Realidad Virtual a través de experiencias muy diferentes, capaces de complacer a cualquier tipo de jugador y de mostrar de lo que es capaz PS VR.



THE LONDON HEIST



13 OCTUBRE 2016 **NO DISPONIBLE** **SONY** **EXCLUSIVO PS VR**

TERROR PSICOLÓGICO... ¿VIRTUAL?

Here They Lie

The Tangentlemen y Santa Monica Studio aprovechan las posibilidades inmersivas de PS VR para meternos el miedo en el cuerpo... o para sacarlo de nuestra mente.



Está más que comprobado que una de las sensaciones que más se potencian a través de la Realidad Virtual es el terror; The Tangentlemen y Santa Monica Studio lo tienen muy claro y por eso han colaborado para crear *Here They Lie*, una intensa aventura en primera persona que sus creadores han bautizado como "experiencia de horror psicológico oscuro".

Hemos tenido la oportunidad de jugar uno de los niveles del juego, que tenía lugar en una sórdida estación de metro; cada pasillo nos deparaba una situación diferente: apagones, sombras que nos perseguían, seres saliendo de los carteles publicitarios de las paredes... Si te asustas con facilidad, definitivamente *Here They Lie* no es tu juego, pero si eres un fanático del cine de terror y buscas una nueva experiencia, no se nos ocurre una mejor manera de hacerlo. El control del juego se realiza con el Dual Shock 4, aunque deberemos girar moviendo la cabeza. El stick derecho nos permitirá desplazar la cámara 90 grados de golpe en la dirección deseada (resulta un poco brusco) para cambiar rápidamente de dirección si, por ejemplo, nos persigue "algo".



PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**
Explora opciones que en una TV tradicional serían imposibles. Si te asustas con facilidad... no lo pruebes.

EL DUAL SHOCK 4 nos permitirá avanzar, girar la cámara de golpe 90º y retroceder. Los giros deberemos hacerlos con la cabeza.

El aspecto del juego es tan sórdido como su desarrollo. Si no te gusta el miedo, ni lo pruebes.

■ Apuntar y disparar con el VR Aim Controller es una auténtica delicia que hace más real la experiencia.







2016 NO DISPONIBLE SONY EXCLUSIVO PS VR

EL PRIMER SHOOT'EM UP PARA PS VR

Farpoint

Impulse Gear y Sony ultiman su original shoot'em up y un periférico propio: el VR Aim Controller. No es juego de lanzamiento, pero sí lo hemos podido probar.

■ VR Aim Controller está diseñado para disfrutar de los shooters como nunca. Tiene todos los controles del Dual Shock 4.

El género shoot'em up se estrenará en PlayStation VR por todo lo alto con *Farpoint*, un título que nos pondrá en la superficie de un lejano planeta (aunque inspirado en Marte) habitado por unos desagradables (y terriblemente hostiles) arácnidos. Aunque, por lo que hemos podido jugar, el desarrollo de *Farpoint* resulta bastante lineal, presenta grandes posibilidades de exploración (algo no demasiado fácil de representar en VR) y requiere el uso de un Dual Shock 4 para desplazarnos... Aunque no será la única forma de hacerlo. Junto al título creado por Impulse Gear, Sony lanzará un periférico totalmente nuevo, en cuyo diseño han participado los artífices de *Farpoint* y diseñado en exclusiva para su uso con VR: el Aim Controller. Junto a PS VR, el Aim Controller se convertirá en cualquier arma imaginable; además, su diseño incluye prácticamente todos los botones y las funciones de un Dual Shock 4 (a excepción del panel táctil, aunque sí incluye el clic de dicho panel). Así, podremos utilizar los sticks del Aim Controller y apuntar con él como si fuera un rifle... De hecho la cámara de PS4 detectará si apartamos las manos del "rifle" y lo mostrará en pantalla para hacer la experiencia más inmersiva aún. Si alguna vez has querido llevar tu amor por los shooter un paso más allá, *Farpoint* es tu juego. Eso sí, aún no tiene fecha.

PRIMERA IMPRESIÓN:
EXCELENTE
En conjunción con el nuevo VR Aim Controller, Farpoint se convierte en una experiencia más allá del shooter.







Tendrás 24 Rigs a tu disposición, cada uno de ellos con unas determinadas características.

OCTUBRE 2016 59,99 € SONY EXCLUSIVO PS VR

EL "DEPORTE REY" DEL FUTURO

RIGS Mechanized Combat League

Colócate a los mandos de un inmenso "mecha" con esta mezcla entre shoot'em up y simulador deportivo creado por Guerrilla y pon en pie al público con jugadas imposibles.

Cualquiera que haya visto "Mazinger-Z" o, más recientemente, "Pacific Rim", se ha imaginado dentro de un gigantesco robot capaz de imitar sus movimientos o seguir sus órdenes a través de un determinado sistema de control. Guerrilla Cambridge no solo se ha propuesto hacernos sentir a los mandos de un inmenso y letal robot, además va a combinar esa sensación con la que transmiten los mejores simuladores deportivos. El resultado es *Rigs: Mechanized Combat League*, un espectáculo a medio camino entre un combate en el coliseo y un partido de fútbol al más alto nivel.

Las reglas del Power Slam, el principal modo de juego de *Rigs*, son sencillas: dos equipos de tres robots cada uno se enfrentan en escenarios con todo tipo de estructuras. El equipo capaz de marcar más goles que el oponente, lógicamente, se hará con la victoria. Para marcar gol primero tendremos que potenciarnos, algo que han denominado Turbo en la versión en castellano del juego, que en cualquier caso implica atacar y destruir a nuestros oponentes, y después pasar a través de una especie de aro para hacer que el punto suba al marcador. El juego está compuesto por una serie de diferentes escenarios repartidos por todo el mundo y nada menos que 24 Rigs (robots), cada uno de ellos con unas determinadas características. La clave de su jugabilidad radica, primero, en ser suficientemente hábiles como para destruir a nuestros oponentes, y después en emplear el turbo de forma inteligente, ya que además de permitirnos marcar gol también puede potenciar nuestro RIG o repararlo en caso de estar dañado.

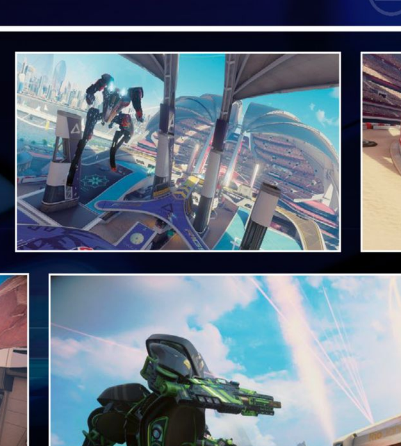
Junto a su original sistema de juego, *Rigs* también permite participar en partidas Endzone (una especie de fútbol americano) y en Team Takedown, lo más parecido a los clásicos Deathmarch por equipos del género shoot'em up. Junto a su original planteamiento, destaca su espectacular apartado gráfico y un exquisito sistema de control que combina el movimiento de PS VR con el del Dual Shock 4.

PRIMERA IMPRESIÓN:
EXCELENTE
Un giro al género shooter con un componente competitivo de lo más adictivo. Original, variado y con un control muy bien adaptado. De lo mejor que hemos probado en PS VR.









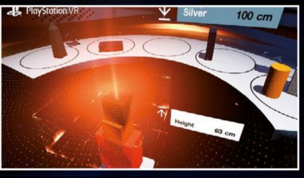






Para marcar gol tendremos que atravesar ese marcador desde arriba estando potenciados.

GUERRILLA CAMBRIDGE se ha sacado de la manga un género nuevo y un increíble control uniendo Dual Shock 4 y el movimiento a través de PS VR.







13 DE OCTUBRE 2016 | 9,99 € | SONY | EXCLUSIVO PS VR

EL GÉNERO DEL PUZZLE LLEGA A LA VR

Tumble VR

El clásico género del puzzle también tiene cabida en el mundo de la Realidad Virtual y *Tumble VR* es el mejor ejemplo imaginable.

No todo en el mundo de la Realidad Virtual tiene por qué ser la simulación realista de una experiencia en primera persona; *Tumble VR* traslada el clásico género del puzzle a PS VR con unos resultados de lo más sorprendentes. Supermassive Games, creadores del terrorífico *Until Dawn*, firman esta nueva versión del *Tumble* original, creado para PlayStation 3, en el que nuestro ingenio, imaginación y la habilidad manejando PlayStation Move eran la clave para superar cada uno de los niveles.

Esta versión para PS VR del juego plantea unos retos similares a los de la entrega para PS3, aunque incluye un estilo visual diferente y una mayor cantidad de niveles. En *Tumble VR* tendremos que manejar el mando de PS Move (o el DS4, en su defecto) a modo de varita con la que coger, mover y girar objetos de diferentes tamaños, formas y pesos con el objetivo de cumplir los requisitos de cada nivel. Teniendo en cuenta unas leyes físicas de lo más realistas, tendremos que construir torres de una determinada altura, puentes, desviar un haz de láser hacia una posición determinada, dinamitar estructuras... Además, a través del sistema Social Screen de PS VR podremos participar en diferentes retos cooperativos y competitivos junto a otro jugador.

PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**
Propuesta de lo más original para PS VR, aunque similar al *Tumble* de PS3. Lo mejor: sus opciones multijugador.

COMPATIBLE CON PS MOVE

PlayStation.VR

Silver 9 cm

El uso de PS Move no será un requisito en *Tumble VR*; también podremos usar un Dual Shock 4.

LA PRECISIÓN A LA HORA de mover y colocar cada pieza en el lugar adecuado resulta clave en *Tumble VR*. ¡Si te tiembla el pulso estás perdido!

■ A través de los ojos de la mismísima Lara, recorremos la mansión en busca de pistas.







11 DE OCTUBRE 2016 · 57,95 € · SONY · COMPATIBLE PS VR

EN *RISE OF THE TOMB RAIDER* LARA REGRESA A CASA

Lazos de Sangre VR

La mansión Croft es uno de los escenarios más recordados de la saga *Tomb Raider*, y *Rise of the Tomb Raider* nos permitirá visitarla como nunca antes lo habíamos hecho.

Si habéis jugado a los *Tomb Raider* clásicos de la primera PlayStation, recordaréis con gran cariño la mansión Croft (¿quién no encerró al pobre Winston en el congelador?). El hogar de Lara hace acto de presencia por primera vez en el universo del reboot (2013) gracias a Lazos de Sangre, uno de los nuevos niveles incluidos en *Rise of the Tomb Raider: 20º Aniversario*. La gracia está en que podemos realizar la "visita" en tercera persona... O desde los ojos de la saqueadora de tumbas gracias a PlayStation VR.
En Lazos de Sangre, nuestra misión es explorar la mansión en busca de los papeles que declaran a Lara como legítima heredera, con el objetivo de evitar que su malvado tío se haga con los derechos. Se trata de un nivel orientado a la exploración y la resolución de puzles (para pegar tiros ya está Pesadilla de Lara), pero, sobre todo, de una celebración por los 20 años que cumple la saga. Repartidos por la mansión encontraremos cartas, diarios, fotos, tesoros... Objetos que esconden referencias a todas las entregas, y sobre los que la propia Lara realizará comentarios. Al jugar en realidad virtual disponemos de dos modos de control, uno libre y otro con el que podemos "teletransportarnos" cómodamente utilizando el mando (este último está pensado para evitar mareos). Además, ciertas zonas ganan enteros al estar dentro de la experiencia, y es inevitable sentirnos realmente visitando la auténtica mansión o dar un respingo al bajar al oscuro sótano... ■

PRIMERA IMPRESIÓN:
MUY BUENA
Un homenaje a 20 años de *Tomb Raider*, un paseo en realidad virtual por el túnel de la nostalgia que encantará a los fans acérrimos.





■ **Saber qué se siente** al pilotar un bicho de estos, ahora es posible con PS VR.

SI UNIMOS UN VOLANTE Y PLAYSTATION VR conseguiremos la experiencia de conducción más realista del mercado. Ojo a los retrovisores.

■ **Ventanas y retrovisores** se convierten en un elemento esencial en las carreras de *DCVR*.







EL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN MÁS REAL

Driveclub VR

El espectacular simulador creado por Evolution Studios vive una segunda juventud gracias a PS VR. La experiencia de conducción más realista del mercado, al alcance de tu mano.



Tras los inesperados retrasos que sufrió el *DriveClub* original hasta llegar al mercado, parecía increíble que, casi de la nada, la versión para PS VR del juego estuviera en las tiendas el día del lanzamiento junto al dispositivo de Sony, pero así ha sido finalmente y la experiencia no solo iguala a la del juego original, la supera con creces.

Si hay un género capaz de potenciar al máximo sus características a través de la Realidad Virtual, ese es sin duda el de la simulación. Con la ayuda de un playseat adecuado y un volante, *DriveClub VR* y PS VR son capaces de ofrecer la experiencia más inmersiva jamás creada en un simulador de conducción. Y que conste que no lo decimos nosotros: todo el mundo que lo ha probado, tras pasar por las opciones similares disponibles para HTC Vive y Oculus Rift, coincide con esa opinión. Solo nos faltaría un asiento que se inclinase simulando fuerzas-G en cualquier dirección para que la simulación alcanzase la perfección absoluta.

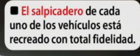
DriveClub VR recupera el desarrollo del título original, sus circuitos y sus vehículos y adapta su puesta en escena al hardware de PS VR; los efectos climáticos han desaparecido, el número de vehículos que participan en cada carrera ha sido reducido a ocho... Pero tras probarlo podemos asegurar que el sacrificio es mínimo comparado con las ventajas de experimentar *DriveClub* en Realidad Virtual.

Quizá lo más sorprendente no es el increíble nivel de inmersión que plantea el juego en conjunción con PS VR, sino la naturalidad con la que podremos disfrutarlo desde el primer segundo de juego. De forma totalmente intuitiva miraremos a los retrovisores para localizar a nuestros oponentes y los miraremos con gesto triunfante al rebasarlos por uno u otro lado. Los salpicaderos de cada uno de los coches están recreados con todo lujo de detalles y, ahora, a través de PS VR, también podremos apreciarlos en todo su esplendor. Es muy difícil definir las sensaciones que transmite *DriveClub VR*; hay que probarlo para creerlo.

Es cierto que, si no posees un volante compatible con PS4, la sensación de inmersión es menor, pero ni mucho menos arruina la experiencia, igual de realista y espectacular con Dual Shock 4. Aunque el juego tiene un precio de 39,99€, si eres poseedor del Season Pass del *DriveClub* original, te costará la mitad.

PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

DriveClub VR es, sin ninguna duda, la experiencia más inmersiva y realista de la que podrás disfrutar a través de PlayStation VR. No hemos experimentado nada igual.


El salpicadero de cada uno de los vehículos está recreado con total fidelidad.





13 DE OCTUBRE 2016 | 24,99 € | SONY | EXCLUSIVO PS VR

TE TRAERÁ DE CABEZA

Headmaster

La original apuesta de Frame Interactive, a medio camino entre el puzzle y el simulador deportivo, te hará usar la cabeza... en todos los sentidos.



Un oscuro centro de entrenamiento para futbolistas, un sistema automatizado de control, puntuación y enseñanza y una serie de voces que salen de un obsoleto conjunto de megafonía nos sumergirán en el mundo de *Headmaster*, algo que podríamos llamar "simulador de remates de cabeza" y que resulta ser mucho más complejo de lo que parece en un principio.

La premisa del título de Frame Interactive es simple: utiliza tu cabeza para dirigir los balones a las dianas que te lanzan para alcanzar la máxima puntuación posible. Al principio, y tras tomarle la medida a la sensibilidad de los acelerómetros de PS VR, nuestra tarea no puede ser más sencilla, pero *Headmaster* es mucho más complejo de lo que parece en un principio. De rematar balones a puerta vacía pasaremos a sortear porteros de madera, a ganar puntos con trayectorias y parábolas imposibles y hasta hacer estallar cajas explosivas con nuestros balones para alcanzar las dianas con mayores recompensas. Junto a su original modo historia incluye un Modo Fiesta en el que diferentes jugadores irán turnándose para conseguir la máxima puntuación.



PRIMERA IMPRESIÓN:
BUENA
Aunque a veces da la sensación de estar jugando a un mini-juego, es más complejo de lo que parece en un principio.

Si creías que todo lo que se podía hacer con un balón era meterlo en una portería...

HEADMASTER NO requiere el uso de mandos de ningún tipo, basta con mover la cabeza de forma intuitiva para empujar el balón en la dirección deseada

■ Este simpático dinosaurio es Laika, tu mascota, con la que podrás incluso jugar al escondite.



2017 SIN CONFIRMAR SONY EXCLUSIVO PS VR

CONVIÉRTETE EN UN NÁUFRAGO ESPACIAL

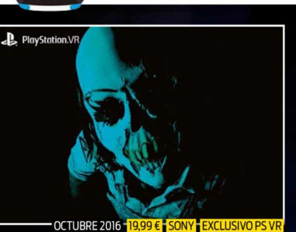
Robinson: The Journey

Los creadores de sagas como *Far Cry* y *Crysis* preparan un lanzamiento exclusivo para PS VR en el que se unen dinosaurios y viajes espaciales.

Imagina que estás a bordo de una estación espacial, que por motivos desconocidos tienes que escapar de ella en una cápsula de rescate y acabas aterrizando en un planeta desconocido, habitado por dinosaurios... Ahora deja de imaginarlo, porque gracias a PS VR y a Crytek vas a poder vivirlo en primera persona.

Robinson: The Journey te pondrá en la piel (casi literalmente) de Robin, un joven viajero espacial, que tendrá que sobrevivir en Tyson III, un planeta con unas condiciones similares a la tierra, pero repleto de dinosaurios de todo tipo. Con la ayuda de HIGS, una educada IA de compañía (básicamente, un robot esférico volador), y una multi-herramienta con una forma similar a la de PS Move capaz de atraer objetos (entre otras cosas) tendrás que superar cada una de las pruebas a las que te someterá Tyson III y sus temibles habitantes... O no tan temibles, porque también podrás adoptar un pequeño dinosaurio como mascota y hasta jugar al escondite con él.

PRIMERA IMPRESIÓN:
EXCELENTE
Robinson lo tiene todo para significar el regreso a lo grande de Crytek a una consola de Sony y una de las mejores aventuras disponibles para PlayStation VR.





Encontrarás diferentes armas repartidas en multitud de cajas por los escenarios.

OCTUBRE 2016 | 19,99 € | SONY | EXCLUSIVO PS VR

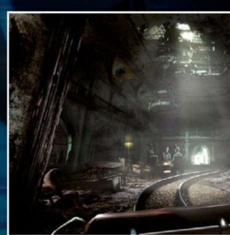
LA ATRACCIÓN DE FERIA MÁS SÓRDIDA

Until Dawn: Rush of Blood

SuperMassive Games firman un spin-off del original título de terror para PS4, en el que la puntería y el terror se dan la mano en lo que podríamos denominar "shoot'em up sobre raíles".







Pocas experiencias resultan más impresionantes, llevadas al mundo de la Realidad Virtual, que la de disparar un arma en primera persona o sentir (y sufrir) miedo con un contenido oscuro y terrorífico. SuperMassive Games lo tenía claro y ha unido terror y shooter en un spin-off de *Until Dawn* en el que nuestro temple y puntería serán clave. *Until Dawn: Rush of Blood* es lo que podríamos llamar un "shoot'em up sobre raíles", una experiencia absolutamente lineal (aunque podemos tomar caminos alternativos en momentos puntuales) cuya importancia está en el uso de diferentes armas, la exploración de los puntos débiles de los enemigos y, por supuesto, nuestra capacidad para aguantar la tensión y los innumerables sustos que su desarrollo nos depara. *Rush of Blood* recuerda a famosas recreativas como *Time Crisis*, aunque el hecho de ser una experiencia VR ha permitido a sus desarrolladores incluir una serie de terroríficos efectos que alejan al título de las características más básicas del género. A bordo de una tétrica atracción de feria, cruzaremos los más sórdidos escenarios acabando con diferentes armas con todo tipo de seres. La oscuridad y las sorpresas serán una constante: en numerosas ocasiones, el recorrido atraerá nuestra atención hacia una determinada zona, fuera de los raíles, para sorprendernos después con terroríficos enemigos al girar la cabeza hacia la posición inicial. La estructura "sobre raíles" ha permitido a Supermassive diseñar una experiencia que pondrá los pelos de punta al más valiente. Para apuntar y disparar hemos utilizado dos mandos PS Move, pero el juego es compatible también con Dual Shock 4, utilizando su led para localizar la posición del mando y L2 y R2 como gatillos. Técnicamente, la importancia de *Rush of Blood* está más en su capacidad inmersiva que en su nivel de detalle gráfico (que no se queda corto), y damos fe de que el título de Supermassive es de los más inmersivos que hemos probado en PS VR. Si te gusta pasar miedo y los arcades de disparos, *Rush of Blood* es tu juego.

PRIMERA IMPRESIÓN:
MUY BUENA
Aunque parte de una base en cierto modo obsoleta, *Rush of Blood* resuelve muy bien la papeleta con un desarrollo de lo más inmersivo y, sobre todo, sorprendente y terrorífico.



A veces querremos mirar hacia otro lado. No servirá de nada, seguro que encuentras algo peor.

RUSH OF BLOOD es uno de los juegos más inmersivos que hemos probado en PS VR. Más que un simple juego de tiros, es toda una experiencia.







El apartado gráfico guarda ciertas similitudes con el del primer Battlezone de 1980.

LA FORMA MÁS SENCILLA de controlar nuestro tanque es con el Dual Shock 4. Con el mando disparamos, nos movemos, apuntamos... Un control totalmente tradicional. PS VR aporta la inmensión en la acción.


Los niveles secundarios estarán generados en el juego de forma procedural (aleatoria).



13 DE OCTUBRE 2016 | 59,99 € | SONY | EXCLUSIVO PS VR

VIAJA AL PASADO CON TUS PS VR

Battlezone

Nacido en los salones recreativos en 1980, el famoso simulador de tanques de Atari llegará a PlayStation VR tras recibir un primer lavado de cara allá por 1998.







Desde que Rebellion adquiriera los derechos del clásico de Atari (que después pertenecieron a Activision) en 2013, se ha estado gestando el desarrollo de *Battlezone* para PS VR. Tras estrenar *Battlezone 98 Redux* en Steam, la versión para PlayStation VR no se ha hecho esperar. Como se puede ver en las pantallas (o se intuye si superas la treintena), en *Battlezone* nuestro objetivo será manejar nuestro tanque, acabar con los tanques (y otros vehículos) enemigos y evitar los proyectiles de los oponentes; además Rebellion ha creado un conjunto de misiones principales que estarán rodeadas por decenas de otros objetivos y localizaciones creadas de forma procedural, conformando así una experiencia más aleatoria, "rejugable" y divertida. Y si la campaña para un jugador se te queda corta o te aburre, siempre puedes juntarte con tres amigos más que tengan PS VR y participar en partidas cooperativas para un máximo de cuatro jugadores.

De todos modos, dudamos que el modo campaña pueda resultar aburrido: varios tipos de misiones (ataque, defensa, enfrentamiento...), puntos (denominados Data) con los que comprar mejoras para nuestro tanque y su sistema procedural de creación de misiones secundarias es más que suficiente para no querer separarte de tu PS VR durante una buena cantidad de horas.

En lo que respecta al apartado técnico, en lugar de utilizar gráficos realistas, Rebellion ha utilizado polígonos planos, con muy poquitas texturas, y efectos de un aspecto similar al Cel-Shading que se harán evidentes durante las explosiones, acercando su estilo gráfico a lo que se esperaba de la Realidad Virtual allá por la década de los noventa. Incluso la clásica voz femenina que va "cantando" objetivos o ítems recogidos también estará en *Battlezone*. El control de nuestro tanque se realiza de un modo muy intuitivo a través del Dual Shock 4 y el juego nos dará libertad para observar todo nuestro entorno y consultar los distintos monitores de la cabina de nuestro tanque.

La variedad y la aparición de elementos procedurales son motivos más que suficientes para hacerse con *Battlezone*, pero si además incluimos sus posibilidades multijugador, la decisión, en el caso de hacerse con unas gafas PS VR se hace cada vez más sencilla.

PRIMERA IMPRESIÓN:
MUY BUENA
El espíritu del clásico de Atari se mantiene vivo en un título original, muy variado y con modo cooperativo para cuatro jugadores. Nunca has pilotado un tanque así.

PlayStation VR: un gran futuro por delante

Sony apuesta muy fuerte por esta nueva tecnología y ya hay más de 250 desarrolladores y editores trabajando en juegos para PlayStation VR, como Capcom, Square Enix, Ubisoft, Electronic Arts... Aquí tenéis otros títulos que acompañarán al periférico en su lanzamiento y en los meses venideros.



SECRET SORCERY | ESTRATEGIA | YA DISP.

TETHERED

EX COMPONENTES DE EVOLUTION STUDIOS han formado un nuevo sello y ya tienen su primer juego. Se llama *Tethered* y ha sido diseñado y desarrollado en exclusiva para la realidad virtual. Se trata de un colorido juego de estrategia en el que, durante el día, preparemos nuestra aldea para resistir los asaltos que sufriremos durante la noche. *Tethered* viene a demostrar que PS VR puede ser utilizada en múltiples géneros siempre que se ponga cuidado en el diseño.



WARNER | AVENTURA | YA DISPONIBLE

BATMAN: ARKHAM VR

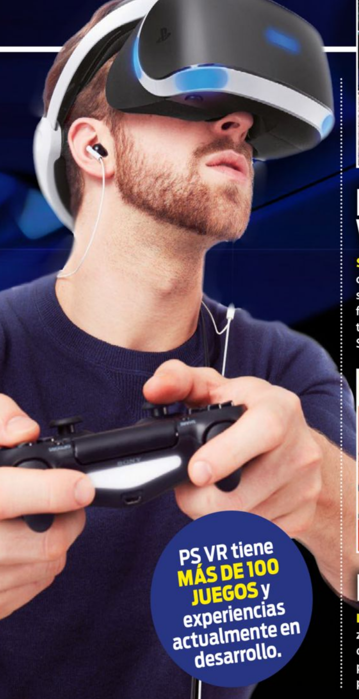
LOS CREADORES DE LA SERIE *BATMAN ARKHAM* tendrán lista para acompañar el lanzamiento de PS VR una experiencia virtual de, aproximadamente, una hora de duración en la que nos meteremos literalmente en el traje de Batman para resolver un crimen y podremos usar la famosa vista de detective para buscar pistas. Será compatible con PS Move.



WILDCARD | ACCIÓN | FINALES DE AÑO

ARK: SURVIVAL EVOLVED

STUDIO WILDCARD NOS SUMERGIRÁ en épocas pretéritas en *Ark: Survival Evolved*, una aventura de acción en un escenario abierto tanto para un jugador como online (compartiremos mundo con otros jugadores, que podrán ser hostiles). Podremos improvisar armas, construir campamentos para defendernos... Tendrá soporte para PS VR.





SQUARE ENIX ROL SIN CONFIRMAR

FINAL FANTASY XV VR EXPERIENCE

SQUARE ENIX SORPRENDIÓ A TODOS en el pasado E3 con *Final Fantasy XV: VR Experience*. No es que *FFXV* vaya a ser compatible en su totalidad con PS VR, que nadie se confunda. En esta "experiencia" manejaremos a Prompto, el pistolero del grupo, en vista subjetiva y apuntando con Move. Será un DLC que llegará después del lanzamiento del juego.



PLASTIC PLATAFORMAS 2016

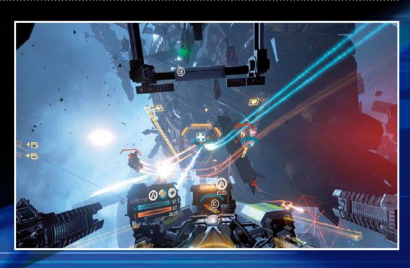
BOUND

LOS CREADORES DE *DATURA* son bastante dados a realizar curiosos experimentos que son más ejercicios artísticos que juegos, y *Bound* va por esa línea, ya que nos cuenta una profunda historia a través de una bailarina, con secciones plataformeras y compatibilidad con PlayStation VR.

CCP GAMES SHOOTER YA DISPONIBLE

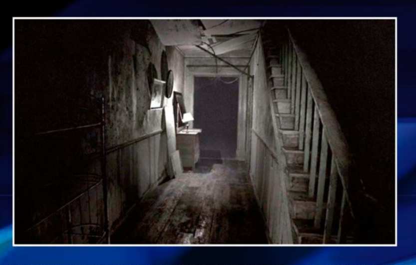
EVE: VALKYRIE

***EVE: VALKYRIE* ES UN SIMULADOR** de combate espacial muy orientado al multijugador (tanto, que no está previsto que tenga campaña para un solo jugador). Gracias al visor de PS VR nos sentiremos como si estuviéramos dentro de la nave, pudiendo mirar en todas direcciones para vislumbrar por dónde nos atacan las naves enemigas (el control de la artillería se lleva a cabo con el Dual Shock 4). Tendrá experiencia y niveles, podremos mejorar nuestra nave...



CAPCOM **TERROR** **24 DE ENERO**

RESIDENT EVIL 7



TENEMOS MUCHAS GANAS de sumergirnos en *Resident Evil 7* por muchas razones. Principalmente, para determinar hasta qué punto funciona su nuevo enfoque (ambientación rural, vista en primera persona, enemigos... "distintos"). Pero también queremos comprobar si aguantaremos bien con PS VR en sesiones de juego largas y tan intensas como prometen ser las de *Resident Evil 7*. ¿Seremos capaces de soportar tanta tensión? ¿O nos lo haremos en los pantalones?



UBISOFT **AVENTURA** **OTOÑO**

STAR TREK: BRIDGE CREW

LOS "TREKKIES" QUE SE ATREVAN con PlayStation VR no podrán resistirse a *Bridge Crew*, una aventura que nos colocará en el puente de mando de la nave USS Aegis. Nuestra misión consiste en explorar un sector desconocido llamado La Trinchera. De nosotros dependerá descubrir cuál es el objetivo de los Klingon en la zona y garantizar una presencia pacífica de la Federación en este juego diseñado específicamente para VR.



BANDAI NAMCO **ACCIÓN** **2016**

ACE COMBAT 7

LA FAMOSA SERIE DE COMBATE AÉREO de Namco también volará muy alto gracias a PlayStation VR. *Ace Combat 7* será un juego exclusivo de PS4 en el que manejaremos un buen abanico de aviones (cada uno con sus características) en batallas en entornos fotorrealistas que ganarán mucho con PS VR (podremos mirar 360 grados desde la cabina).



UBISOFT **ACCIÓN** **15 DE NOVIEMBRE**

EAGLE FLIGHT

AMBIENTADO 50 AÑOS DESPUÉS de la extinción de la raza humana, en *Eagle Flight* nos pondremos en la piel (o mejor dicho, en las plumas) de un águila que podrá sobrevolar con total libertad una abandonada versión de París. Tendrá un modo Historia para un jugador con diversas misiones y coleccionables; y multijugador para seis amigos.



SEGA | MUSICAL | YA DISPONIBLE

REZ INFINITE

HACE 15 AÑOS, TETSUYA MIZUGUCHI culminó una de las obras más recordadas de Dreamcast, que tiempo después tuvo su correspondiente adaptación a PS2. Se trata de un atípico y rítmico matamarcianos con una estética de lo más psicodélica que podremos disfrutar también con PlayStation VR con sonido envolvente (remixes de los temas originales) y llegando a alcanzar los 120 fps. Además, contará con una zona nueva, lo que hará las delicias de los fans.



MICROÏDS | VELOCIDAD | 3 DE NOVIEMBRE

MOTO RACER 4

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR MERIDIEM, *Moto Racer 4* será un simulador que nos permitirá elegir entre motos de motocross o veloces motos de carreras y optar además entre distintos pilotos con distintas características y personalidades. Tendrá una edición especial con distintos extras y sus carreras ganarán mucho en inmersión con PS VR.



HIGHWIRE GAMES | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

GOLEM

TRAS DOS AÑOS DE DURO TRABAJO, Highwire Games (un estudio formado por ex de Bungie y de Sucker Punch) ya tienen encarrilado su primer juego. Se trata de *Golem*, un título exclusivo de PlayStation VR en el que podremos poseer a estos gigantescos seres pétreos para explorar una antigua ciudad en ruinas, pelear contra otros gólems usando Move...

EA GAMES | ACCIÓN | FINALES DE AÑO

SW BATTLEFRONT ROGUE ONE: X-WING VR MISSION

STAR WARS BATTLEFRONT tendrá también su propia "experiencia VR", desarrollada por Criterion (que echaron una mano a DICE encargándose de las speeder bikes en *SW Battlefront*). Rebautizada como *Rogue One: X-Wing VR Mission*, nos colocará en la cabina de un Ala-X en una propuesta que aprovechará el tirón de la nueva peli.



La opinión de la industria

Por **Cristina Infante**
Platform Marketing Manager de PlayStation España

SOLO ES EL PRINCIPIO

Ha llovido mucho desde que me incorporé a Play. Justo el día del lanzamiento de *Gran Turismo*. Sí, el primero. He tenido el privilegio de participar en el lanzamiento de PS2, PS3 y PS4 y ser testigo del cambio en nuestra forma de jugar. Al margen de la contundente mejora gráfica, pocas veces he vivido momentos de auténtica sorpresa, de sentir que habría un antes y un después. Recuerdo la primera vez que jugué online; *Socom* (PS2). ¡Había que hacer un master! No era tan inmediato como lo fue con PS3. Recuerdo lo maravillada que me quedé con el reconocimiento de movimiento y realidad aumentada… Y un día, yo, que le tengo pánico al mar, me vi sumergida… ¡Siendo atacada por un gran blanco! Fue mi primer contacto con PlayStation VR y comprendí que la realidad virtual cambiaría para siempre nuestras opciones de juego. Algo nuevo, difícil de expresar con palabras. La sensación de atravesar la pantalla. Un mundo construido a escala real donde vivir lo imposible. Tecnología y contenidos unidos como nunca para darnos un nuevo abanico de posibilidades de juego. La capacidad de viajar a través del tiempo y el espacio, de convertirse en multitud de personajes. Sentirse un gángster, un aventurero, un piloto...

> "Tras ser atacada por un gran blanco, comprendí que la realidad virtual cambiaría para siempre nuestras opciones de juego".

La realidad virtual tiene un enorme potencial, las posibilidades son infinitas y esto es solo el principio. Todos los géneros tienen cabida. Todos los perfiles de consumidor pueden encontrar contenidos adaptados a sus gustos. El futuro de la realidad virtual está por escribirse y solo el tiempo dirá hasta dónde llegará. No será la única forma de jugar, pero sí una opción innovadora al alcance de cualquier PS4. Todo el que ha probado PlayStation VR y con quien he tenido oportunidad de hablar, repite algo parecido: hay que probarlo en primera persona para sentirlo. Faltan las palabras. Es distinto a lo que esperaban, mejor. Vivir el juego es emocionante y divertido (por muchos sustos que nos llevemos…). La sonrisa que se nos pinta en la cara al probarlo, nos delata.

Por **ÓScar del Moral**
Managing Director de Koch Media SLU

EN AÑO DE LA RV

Las navidades de 2016 serán recordadas dentro de la historia del videojuego como aquellas en las que la famosa realidad virtual por fin hizo honor a su nombre y llegó a nosotros de manera real. PlayStation VR no va a dejar indiferente a nadie, tanto por su tecnología como por lo que supone para el videojuego en general. Desde el punto de vista técnico los ingenieros de Sony han desarrollado un dispositivo con la calidad suficiente para hacer que las experiencias interactivas sean aún más cercanas para los jugadores, llevándolas directamente a sus ojos en calidad Full HD. Grandes estudios han dado ya su soporte al periférico (Koch Media ha anunciado ya que títulos como *Rise of Tomb Raider*, *Final Fantasy XV* y *Resident Evil 7* serán compatibles) y en breve tendremos aún más anuncios al respecto, contando con una buena cantidad de títulos para el lanzamiento. Esta vez sí que la realidad virtual ha llegado para quedarse, de la mano de una empresa que ha sabido innovar y ofrecer a sus consumidores la tecnología necesaria para disfrutar aún más del entretenimiento.



Para la industria en general es una nueva oportunidad que va a permitir contar las historias de una forma aún más cercana, a muy pocos centímetros de lo que es la "máquina" más perfecta jamás creada: el cerebro humano. Creo que habrá un antes y un después de este PlayStation VR, pues el habitual despliegue de medios al que nos tiene acostumbrado Sony con sus lanzamientos va a hacer que el producto sea visto por muchas personas; ni Occulus ni siquiera Samsung han llegado tan lejos, pues quizá su tecnología adolecía de lo que el videojuego puede ofrecer de manera inmediata, las experiencias necesarias para verdaderamente impactar en el consumidor. Deseo y espero que el producto nos sorprenda y los consumidores le den el respaldo necesario para que todos en este negocio podamos seguir innovando y sorprendiendo con nuestros títulos".

> "PlayStation VR no va a dejar indiferente a nadie, tanto por su tecnología como por lo que supone para el videojuego en general".

Algunos de los profesionales más destacado de la industria del videojuego en España nos cuentan cómo ven ellos el futuro de la Realidad Virtual desde todos los ámbitos. A todos PlayStation VR les parece un paso más allá en la historia del videojuego y como podéis comprobar, no son novatos precisamente...

Por **Ignacio Pérez Dolset**
CEO y Fundador de U-tad, Ilion Animation Studios y Pyro Studios

LA REVOLUCIÓN

La realidad virtual y su melliza, la realidad aumentada, nos traerán sin duda la mayor revolución tecnológica, y por ende en los videojuegos, de las pasadas dos décadas. Su potencial es suficiente como para inaugurar una nueva era. Habrá un antes y un después de su lanzamiento al mercado, marcando un cambio generacional sin precedentes. En un futuro hablaremos de un antes y un después del lanzamiento de esta tecnología.

Es apasionante ver como distintos fabricantes afinan sus tecnologías para una competencia que solo traerá grandes satisfacciones a los usuarios. La apuesta de Sony no es solo por la realidad virtual sino por una combinación de esta con muchos elementos de realidad aumentada. Con su parque instalado de consolas y seguro que con grandes juegos por venir, Sony será sin duda uno de los jugadores a tener en cuenta. Desde u-tad hemos apostado desde hace ya años por estas tecnologías, que estamos seguros de que no solo revolucionarán el campo de los videojuegos, sino que además están destinadas a tener un enorme impacto en el futuro en campos como el cine la televisión o la simulación en todos sus ámbitos.

"Desde u-tad hemos apostado desde hace ya años por estas tecnologías: estamos seguros de que no solo revolucionarán los videojuegos".

El próximo año veremos en cines la película "Ready Player One" producida por Warner y dirigida por Steven Spielberg. Si es solo la mitad de buena que el libro en el que se basa os recomiendo no perdérosla, pero lo que es mas importante es que la realidad parece que muy pronto superará a la ficción. Preparados todos para disfrutar.

Por **Pablo Crespo**
Director General de GAME España

UN FUTURO PROMETEDOR

Si te gusta esto de los videojuegos, últimamente te habrás dado cuenta de que hay una palabra en boca de todo el mundo: Realidad Virtual. Se habla de las oportunidades que traerá a la industria de los videojuegos, a los creadores y desarrolladores. Y ahora, tenemos PlayStation VR aquí.

PlayStation VR supone la aplicación de la revolucionaria Realidad Virtual al mercado de las videoconsolas. La capacidad de poder vivir nuevas experiencias de esta manera atraerá no solo a más jugadores, sino también perfiles de consumidores que antes no existían y el desarrollo de productos para explotar el potencial de la Realidad Virtual. Sony presenta un periférico muy dinámico y que supone un paso más en la evolución de la industria.
Las reservas de PlayStation VR han cosechado unas cifras muy altas, demostrando su éxito incluso antes de comenzar. Sabemos que PlayStation VR va a ser un regalo clave estas Navidades y con él todos sus complementos y juegos. El producto de Sony viene acompañado de un extenso catálogo, y a ello se suman además muchos títulos Triple A que saldrán a lo largo de este año y que incluirán experiencias diseñadas en exclusiva para VR. Esta tecnología ha causado mucha expectación, y el público lo demuestra: consumidores que no mostraban interés por los juegos quieren tener la Realidad Virtual en su salón.

"Sony presenta un periférico muy dinámico y que supone un paso más en la evolución de la industria de los videojuegos".

Afortunadamente Sony es una compañía innovadora que ha diseñado un producto que permite hacerlo accesible para todos, con un precio inferior a otros dispositivos similares. Esto, unido a su buen saber hacer y al catálogo que se avecina, es ya de por sí una garantía total. PlayStation VR tiene todos los ingredientes para triunfar y plantea un futuro muy prometedor para todo el sector.